COV

Commodore Világ

Nr. 45.
VI. évfolyam ● 1994/6.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1994
Ára: 139,- Ft

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

COMMODORE VILÁG ● Nr. 45. ● VI. évfolyam ● 1994/6. szám ● A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin



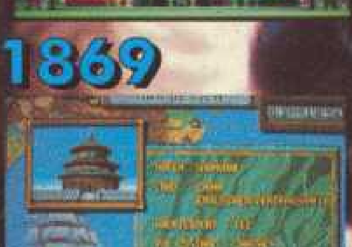
LOST DUTCHMAN MINE



THE CRYPT



1869



WASTELAND

INDY III.



HEART OF AFRICA

HORDE





A Gálya









WASTED TIME

Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.
A Wasted Time c. program ára: 599,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)
A Gálya c. program ára: 799,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)
Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.).
Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

JÖN ▪ JÖN ▪ JÖN

SINGLE EXTREME FREEDOM



Jó hír a stratégiai játékok kedvelőinek. Az ALICE Software studió jóvoltából hamarosan megjelenik egy kizárólag 2 joystickkal játszható kaland-stratégiai játék C64-re, csak mágneslemezre. Korban és stílusban elég nehezen helyezhető el, a korai középkor és a XX. század jellemző vonásai egyaránt megtalálhatók benne.

Előjegyezhető a CoV címén keresztül. Ára: 699,- Ft (ÁFA-val, postai és kezelési költséggel együtt, vagyis ennyit kell fizetni a postásnak!)

Júniusban végre megjelenik!

PC-s 2. játékok

A sikeres első kötet nyomdokain haladva ismét hasznos felhasználói infókkal indul a könyv első része, melyben várhatóan tanácsokat kaptok a SETUP-olást, vírusölést illetően, némi áttekintést adunk napjaink népszerű perifériáiról, úgy mint CD-ROM, hordozható wincsi stb. Ezúttal bővített terjedelemmel jelentkezik az Elsősegély fejezet, kb. 30 oldalon mintegy 170 játékhoz közlünk tippeket. A játékleírásokat ezúttal is egy kisebb Sierra összefoglalóval nyitjuk, abból sosem elég. Hosszabb és rövidebb lélegzetű játékleírások egyaránt helyet kapnak a könyvben, lesz egy TökösMákos jellegű, játékismertetőket felölelő fejezet, rövid összefoglaló a PC-s autószimulátorokról, no meg ami még közben az eszünkbe jut.

A könyv fogyasztói ára: 599,- Ft. Akció! Ha előfizeted a kiadványt, 100,- Ft-ot megspórolhatsz! Előfizetéssel csak 499,- Ft-ba kerül. Ha még benne van a csekk az újságban, akkor ne tétovázz, ne maradj le erről a nagyszerű lehetőségről. Természetesen a 499,- Ft rózsaszín csekken is befizethető, az impresszumban közölteknek megfelelően, csak ne feledd a csekk hátára ráírni, hogy: "PC-s játékok 2.".

CoV 45

Commodore Világ
VI.évfolyam, 1994/6.szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Party Graphics demo (Amiga)
Összeállították: Én és a többiek
Belső grafika: Müller Mihály
Elsősegély és PC felhasználói rovat: Molnár Zsolt (DoT)
C64 felh.rovat: Köszö József (SAM)
Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)
PC felh. rovat: Werner Zsolt (DADA)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Állandó munkatársak:
Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HáPi)
Külső munkatársak:
Hatvágner Attila (HATI)
Hanula Zsolt (HANCU)
Keresztes Tibor (Merlin)
Kozma Zsolt (KoZso)
Párkányi Gergely
Sitku Tibor (TIBSOFT)
Tarbaj Péter (TARBY®)
Szerkesztőség: 1114 Budapest XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV) Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117**. (A csekk középső szelvényének hátoldalára **ilyenkor mindig** írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!). Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjeszti: Az **NHRT** (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a **HIRKER** Rt., és a regionális társaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint:
ACOMP Kft., (címek ld.hátul)
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (46/47.) összevont száma július harmadik hetében jelenik meg

Tartalomjegyzék

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bakos András, Bp.XXI. (940020445)
Buza Lajos, Szeged (940011229)
Dudás Tamás, Bp.XI. (94011036)
Kozák Miroslaw, Debrecen (940010882)
Szűcs Imrre, Táborfalva (940010199)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Ezt a bevezetőt a várttól eltérően most mégsem azzal kezdjük, hogy az előző szám miért nem jelent meg a május 16-án kezdődő héten, valamit azért hagyunk a következő bevezetőre is **(pl. azt, hogy ez is csúszott? — CoVboy)**. Inkább beszéljünk arról, hogy milyen szép is volt ez a május. Az elején megfagytunk, a közepe felé meg kezdtünk megsülni, aztán meg eláztunk... Persze nem is ez volt a leglényegesebb, hanem az, hogy szavazott az ország. Szavazott a CoV olvasók színe java is. Bár ezen számunk lapzártájáig még csak 1 hete érkezgetnek be a szavazócédulák (mi nem vagyunk olyan gyorsak, mint az Országos Választási Iroda), mégis dicséretesnek mondható, hogy ilyen sokan adtátok le voksotokat a CoV 43-ban elhelyezett levelezőlapon. Az első kérdőív beérkezése óta eltelt mintegy 10 nap alatt kb. 800 (egészen pontosan 795 db.) kérdőív érkezett be, és került feldolgozásra **(a mai posta még nincs benne — bocs)**, ami nagyon szép eredmény, ha hozzátesszük, hogy a legutóbbi (2 évvel ezelőtti) felmérésünkre elkészített levelezőlapokból az első héten mindössze 250 db. került a postafiókunkba, és 2 hónap alatt kb. 2.200 db. érkezett be. A jelenlegi tendencia alapján bízunk benne, hogy ezt az eredményt most is teljesítjük, vagy túl is szárnyaljuk, hiszen kölcsönös érdekünk egy hiteles kép elkészítése, ami csak akkor születhet, ha minél nagyobb a minta.

A beérkezett „szavazólapok" alapján azonban részeredményt már tudunk közölni, ami azért érdekes, mert véleményünk szerint ez a statisztika számottevően már nem fog változni. Nem azért, mert nem várunk több levlapot, hanem azért, mert az első mintegy 400, és a további kb. 400 levelezőlap külön-külön került feldolgozásra, és a két statisztika eredményei között csak 1-2 %-os eltérések mutatkoztak.

Most menjünk szépen sorban az egyes kérdéseken, ismertetve a feldolgozás (rész)eredményét, és hozzáfűzve némi kiértékelést.

A) Hány éves vagy?

12 alatt: 0,01 %
12-18 között:69 %
19-25 között: 22 %
25 felett: 8,99 %

A legfiatalabb olvasónk 10 évesnek, a legidősebb 56 évesnek jelölte meg ma-

gát, a 12-18 évesek viszik el a pálmát, ezen belül is a legtöbb olvasónk 15, illetve 17 éves.

B) Milyen géptípussal rendelkezel?

Első rublika (elsődleges, tehát pl. otthon van)

1. C64, C128: 40,1 %
2. Amiga: 16,1 %
3. Plus/4: 3,1 %
4. PC: 38,8 %
5. Atari: 0 %
6. Spectrum v. Enterprise: 0,8 %
7. Konzol (SEGA, Nintendo stb.): 1,0 %
8. Egyéb: 0,1 %

B) Milyen géptípussal rendelkezel?

Második rublika (közvetlen kapcsolatba tudsz vele kerülni pl. iskolában, munkahelyen, barátoknál stb.)

1. C64, C128: 11,1 %
2. Amiga: 12,1 %
3. Plus/4: 3,0 %
4. PC: 66,9 %
5. Atari: 1,1 %
6. Spectrum v. Enterprise: 1,3 %
7. Konzol (SEGA, Nintendo stb.): 3,2 %
8. Egyéb: 1,3 %

Ezt a pontot érdemes alaposan áttekinteni! Az előző felmérésünk óta jelentős mértékű felzárkózás érezhető a PC javára, míg az Amiga ott maradt, ahol volt. Az Amiga esélyeit még a másodlagos elérési lehetőség sem javítja, nem beszélve a PC itt tapasztalható óriási előnyéről. Egyszóval az adatok alapján teljesen érthetetlennek tartjuk, miért szidtatok minket az utóbbi időben, hogy a lap kezd teljesen el-pécéesedni! Úgy is vehetjük, csak jobban igazodtunk az olvasók igényeihez. Természetesen az itt látható eredményeket figyelembe fogjuk venni a tartalmi összeállításnál is.

C) Az Amigán belül melyik típus? *(Erre a kérdésre csak akkor kellett válaszolni, ha az előző B) pontban a 2-t választottad)*;

1. A500: 59,8 %
2. A500+: 9,4 %
3. A600: 10,2 %
4. A1000: 0 %
5. A1200: 20,6 %
6. A2000: 0 %
7. A3000: 0 %
8. A4000: 0 %

Ebből az derül ki, hogy — bár már szinte sehol nem árulják — mégis az 500-as a sláger, őt követi az AGA, kb. harmadannyi lélekszámmal, majd a sor végén kb. egyenlő arányban osztozik a + és a 600-as.

D) Milyen konfiguráció? *(Erre a kérdésre csak akkor kellett válaszolni, ha a B) pontban a 4-t választottad, vagyis PC-d van)*

Első rublika: gép típusa
XT: 2,25 %
286 AT: 17,7 %
PS/2: 0,3 %
386-osok összesen: 60,32 %
  ebből a legtöbb: 386 DX 40: 39,7 %
486-osok összesen: 19,11 %
  ebből a legtöbb: 486 DLC 40: 5,48 %
PENTIUM: 0,32 %

2.rublika (monitor)
1. Hercules: 6,7 %
2 CGA: 2,58 %
3. EGA: 2,9 %
4. VGA, SVGA: 87,82 %

3.rublika (RAM)
5. 1 MB RAM: 21,3 %
6. 2 MB RAM: 20,0 %
7. 4 MB RAM vagy ennél több: 58,7 %

4.rublika (winchester)
8. nincs winchesterem: 1,93 %
9. HD 40 MB alatt: 10,64 %
10. HD 40-200 MB között: 65,18 %
11. HD 200 MB felett: 22,25 %

5.rublika (CD-ROM)
CD-ROM nincs: 88,4 %
CD-ROM van: 11,6 %

6.rublika (streamer)
Streamer nincs: 94,9 %
Streamer van: 5,1 %

7.rublika (hangkártya)
Nincs hangkártya: 56,11 %
SoundBlaster verziók: 31,3 %
GUS: 2,6 %
Roland: 0,32 %
Egyéb hangkártya: 9,67 %

Nos, látszik, hogy azért még akad 20 %, akiknek max. egy 286-osuk van, bár a 386 DX-40 a sláger. A VGA már egyeduralkodó, viszont mintegy 40 %-nak még nincs legalább 4 MB RAM-ja, ami a jövő játéktermését illetően mindenképpen fejlesztést igényel. Ugyanez vonatkozik a wincsikre is, hiszen ma már 200 MB hamar megtelik, nem beszélve arról, hogy egy kb.500 MB-os wincsi ára sem elérhetetlen. A CD-ROM meghajtók száma még elég szegényes, így csak CD-ROM-ra készült játékok leírásaival egyelőre nem fogunk fárasztani benneteket! A streamer bukott, itt valószínűleg nem is lesz lényeges javulás a jövőben sem. A hangkártyák terén is meglepődtünk a statisztikán, arra nem gondoltunk, hogy 10 PC-ből még mindig csak kb. 4-nek van hangkártyája. A hangkártyák áraiban is drasztikus csökkenések érezhetők, ott egy kis kínálat a hátsó borítókon, lehet válogatni.

E) Melyik számtól kezdve veszed a CoV-ot? *(A rublikába a CoV megfelelő számát kellett beírni)*

1. számtól: 29,74 %
2-3. számtól: 12,94 %
4-12. számtól: 10,42 %
13-20/21. számtól: 15,46 %
22-29/30. számtól: 11,76 %
31-39. számtól: 16,64 %
40. számtól: 2,5 %

Ez azt az arányt mutatja, amit évről-évre az előfizetőink között is tapasztalunk, vagyis azt, hogy van egy kb. 40 %-os mag, akik a kezdetek óta velünk tartanak, ugyanakkor van minden évben kb. 10-15 %-nyi olvasó akit elvesztünk, viszont helyettük újak lépnek be a ringbe. Mindenesetre az elmúlt 5 év során a példányszámunk állandósult.

F) Kedvenc rovatok *(A három rublikába be kellett írni annak a 3 rovatnak a számjegyét, ami a legjobban tetszik)*
Feldolgozás: az adott rovat az olvasók hány százalékának tetszik?
  1. Épp ez jutott eszünkbe: 9,57 %
  2. News: 26,55 %
  3. Játékleírások: 74,45 %
  4. Hirdetések: 5,88 %
  5. Elsősegély: 29,41 %
  6. Adventour: 8,57 %
  7. TökösMákos: 14,62 %
  8. Fantasy rovat: 2,6 %
  9. Plus/4 sarok: 3,36 %
  10. Felhasználói rovat: 33 %
  11. Getto komiksz: 14,1 %
  12. CoVboy Posta: 73,23 %
Felesleges leveleket irogatni, hogy az összeg nem jön ki százra, mivel hármat lehetett megnevezni, viszont volt, aki csak kettőt jelölt meg, volt aki négyet. Az eredmény is tükrözi az átlag véleményt, amely alapján azonnali hatállyal likvidáltuk a Fantasy rovatot, a Plus/4 sarkot redukáltuk 1 oldalra, a Posta pedig kap még egy oldalt, de mindezt lásd a következő pont szerint is...

G) Az előbbi pontban felsorolt 12 témakör tekintetében Te hány oldalt szentelnél az egyes rovatoknak. *(Az egyes rublikák /1-12/ sorban az előbb felsorolt 12 rovatnak felelnek meg. Az egyes rublikákba azt az oldalszámot kellett beírni, amit az adott rovatnak gondoltál. A végösszeget 40-re kellett kikalkulálni. Ha valamelyik helyre nem írtál számot, azt úgy vettük, hogy a rovat megszüntetése mellett tetted le a voksodat)*
Az átlag olvasó által javasolt oldaleloszlás;
  1. Épp ez jutott eszünkbe: **1**
  2. News: **2**
  3. Játékleírások: **17**
  4. Hirdetések: **2**
  5. Elsősegély: **2**
  6. Adventour: **2**
  7. TökösMákos: **2**
  8. Fantasy rovat: **0**
  9. Plus/4 sarok: **1**
  10. Felhasználói rovat: **6**
  11. Getto komiksz: **1**
  12. CoVboy Posta: **4**
Megpróbálunk megfelelni az igényeknek. Getto azt üzeni: elnézést hogy megint elmaradt a KOMIKSZ, de éppen a gyűjteményes kiadásával van elfoglalva, viszont ígéri, hogy a dupla számban 2 oldallal virít majd.

H) Legyen-e rejtvény a CoV-ban?

1. Ne legyen: **63,08 %**
2. Legyen, jó a keresztrejtvény, számítástechnikai témájú megfejtésekkel: **10,8 %**
3. Legyen, pl. képrejtvény: **7,8 %**
4. Legyen, TOTÓ, számítástechnikai kérdésekkel: **8,9 %**
5. Legyen, jó volt a képfelismerés: **6,52 %**
6. Legyen, ötletemet külön levélben elküldöm: **2.9 %**
No comment, de azért köszi a javaslatokat!

I) Meg vagy-e elégedve a CoV címlapjával?
  1. Igen: **97,7 %**
  2. Nem: **2,3 %**
Ehhez sincs mit hozzáfűzni.

J) Az eddig megjelent — és általad is ismert — CoV-okat rangsorold. Te melyiket tartod a legszínvonalasabbnak, és melyiket tennéd az utolsó helyre?
Első rublika: a legjobbnak ítélt száma:
  Sorrendben a helyezések (I. a legjobb):
  I. CoV 43.; II. CoV 39.; III. CoV 29/30.
  IV. CoV 42.; V. CoV 40.; VI. CoV 31.
  VII. CoV 38.; VIII. CoV 35.; IX. CoV 1.
  X. CoV 42.
A második rublika: az utolsóé:
  Sorrendben a helyezések (I. a legrosszabb):
  I. CoV 13.; II. CoV 2.; III. CoV 34.
  IV. CoV 3.; V. CoV 41.; VI. CoV 23.
  VII. CoV 24.; VIII. CoV 26.; IX. CoV 35.
  X. CoV 16.
Azt mondjuk nem értjük, hogy a CoV 41-ben mi nem tetszett annyira, de Getto mélyen meghajolt, amikor a negatív első helyezést meglátta.

K) Indítsunk-e rovatot a konzoloknak? *(SEGA, Nintendo stb.)*
  1. Nem kell: **73 %**
  2. Igen, max. 1 oldalt: **10,4 %**
  3. Igen, max. 2 oldalt: **7,06 %**
  4. Nekem mindegy: **9,66 %**
OK! Lehet velünk beszélni!

A táborra elég sokan jelentkeztek volna, tájékoztatót azért nem küldtünk mert elmarad! Sebaj, jubileum azért lesz, a 46-47. szám pedig összevontan jelenik meg!

NEWS

Bár pang a piac minden tekintetben, azért körülnéztünk, nehogy véletlenül NEWS nélkül maradjatok. Szegényes a kínálat, de hát ez van kérem...

Adventure/RPG

— C64 —

Úgy tűnik, lassacskán búcsút vehetünk az eleddig legutolsó nagy RPG sorozattól. A *Mike Doran Software* által életrekeltett **Ormus Saga harmadik** része, mely a **The Final Chapter** alcímet viseli, az első két résznél lényegesen bővebb terjedelemben, hatalmas területen, irtóztató mennyiségű ellenséggel képviseli az egykor szebb napokat látott C64-es RPG-k valószínűleg utolsó vonulatát. Kár, mert e műfajban mindig is szükség volt a hasonlóan igényes munkákra.

— Amiga, AGA, PC —

Emlékszik mindenki a kis vikinges programocskára? Nem, nem, nem az Elveszett vikingekre gondoltunk, hanem a ***HEIMDALL***-ra. Most itt a második része, nem csak a preview. A grafika fantasztikus, a játszhatóságot javították, a harc ugyanazon a képernyőn van, mint a kalandozás. A mágia rúnákkal van megoldva, eddig csak egynek az értelmére jöttünk rá. Mindenképpen szerezd meg!

— Amiga, AGA, PC —

A boszorkánykonyha rejtelmeibe vezet be minket a *Prognosis*, khm. akarjuk mondani *Psygnosis*, legújabb szerepjátékában. Nos, a **WIZARD** egy 3D perspektívában játszódó kaland, amely kivitelezésében leginkább a ***DOOM***-hoz hasonlít. A ***Bloodwych*** szerzője, *Peter James* gondoskodott róla, hogy azok is menjenek spirálfüzet utánpótlásért, akiknek még van vagy 2-3 otthon. A 8 szintes labirintusrendszerben való tájékozódást megkönnyíti az Automap lehetőség. Nekünk a bocifejű szörnyek tetszettek a legjobban... PC-sek legalább 4MB RAM-mal legyenek megáldva!



Jó orrod van, itt az — ORMUS S(Z)AGA III. (C64)



Vasorrú bocik az istállólabirintusban — WIZARD (PC)

Arcade

— C64 —

Dark Caves, azaz *Sötét Barlangok* a címe annak az új akció-programnak, melyet a napokban bocsájtott piacra a *C.P. Verlag*. A játék nem rossz, bár tagadhatatlan, hogy a megoldások erősen emlékeztetnek néhány, évekkel ezelőtt megjelent stuff effektjeire. Sebaj, ma már ennek is örülni tudunk. Egy kis kedvcsinálásként azt még eláruljuk, hogy a sikeres akció végén, ráadásként tetriszezhetünk egy cseppet.

— C64 —

Régi játék, nem vén játék!... — határozta meg a fő csapásirányt a *Champion Software*, és nekikezdett néhány egykoron nagy sikert aratott játék felújításának, átdolgozásának, kipofozásának. Mostani munkájuk címe **Commando '94**. Úgy gondoljuk, ennél többet nem kell mondanunk...

— C64 —

A 93-94-es évre *All Yngvie* egyértelműen a lövöldözős akciók fejedelmévé nőtte ki magát, gondoljunk például csak a roppant sikeres ***Holiday Cops***-ra. Most újabb két játék érkezett dolgozószobájából, a **Guerilla**, és a **3D Spacewar**. Míg az előbbi egy őserdei partizánháborúra invitál, a második egy célkeresztes lövöldözésre a *Tie* vadászok ellen. Ha nem vagyunk túl igényesek, mindkettő elég szórakoztató lehet.

— C64 —

Egy-két számunkkal ezelőtt már beszámoltunk a mégcsak preview szinten létező játékok között az **Arc Doors** címűről. Ez az a stuff, amely a ***Frogger*** ötletét felhasználva, egy sokkal érdekesebb, izgalmasabb és nem utolsósorban nehezebb ügyességi proggy-t valósít meg. A *C.P. Verlag* által kiadott software az előzetes híreknek megfelelően mintegy ötven pályát tartalmaz, így a hosszantartó elfoglaltság biztosítottnak látszik.

— C64 —

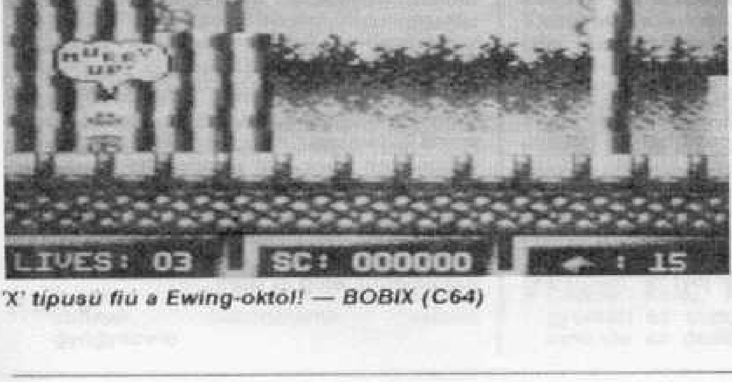
Ebben a hónapban — valószínűleg véletlenül — egy darab ***Fred's Back***-et sem kaptunk. Hogy nem maradjunk mégsem mászkálós-ügyességi játék nélkül, az *Electric Dreams* és a *Magic Disk* gondoskodott **Bobix** című játékával. A történet lényegtelen, a grafika jellegtelen. Cél: a pályákon elszórt gyémántok és miegyebek begyűjtése az ellenfelek eltávolításával egyetemben. Egy *Fred* mégiscsak jobb lett volna...

— Amiga, AGA, PC —

Bors Gabi az oroszlán. Vagyis **Brian the Lion**. Az egész játék az egyszerű gyűjtögetős platformjáték szellemében íródott. Oroszlánunkkal gyémántokat, meg minden sz*rt össze kell gyűjtenünk. Akik szeretik az ilyen játékokat, biztosan megszerzik, akik nem, azoknak csak annyit ajánlunk, hogy a grafikát nézze meg. Az az egy dolog, amit érdemes.

— PC —

A *Blue Sphere* akciócsoport még '93 végén összedugta a fejét, hogy valami olyat alkossanak az akció kategóriában, ami még a CoV NEWS rovatába is bekerülhet. Igazuk volt. Az **IN EXTREMIS** talán a mai napig elkészült, és legjobban sikerült ***DOOM*** klón. A mozgás, a fegyverek, a kezelés, szinte minden ***DOOM*** koppintás, kivétel talán a környezet, ami — véleményünk szerint — színesebb, változatosabb. Urcowboyok vigyázz! Fordulás jobbra, lépés indulj!



'X' típusú fiú a Ewing-októl! — BOBIX (C64)



DOOM új köntösben — IN EXTREMIS (PC)

Szimuláció, Sport

— Amiga, PC, CD-ROM —

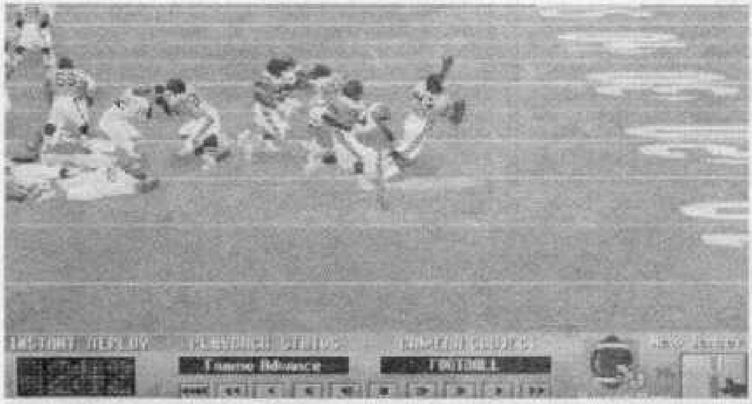
A nagy baromságok kategóriájába tartozik a „nagy hírű" *Ikarion* **MAD NEWS** című új progyja. Nos, a rossz hírek egy gazdasági szimuláció, ahol is egy lap szerkesztősége részéről kell furmányos hírekkel befolyásolnunk a nagy USA gazdasági életét. Ez az elv olyan ismerős, állítólag a CoV is sok ember egészségét tette már tönkre, úgy látszik vannak még rokon lelkek.

— PC —

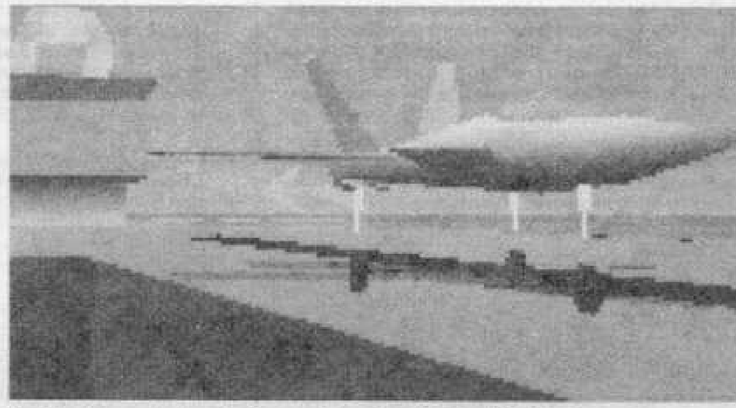
Az amerikai foci is abba a kategóriába tartozik, amely — számítógépes játékként — újra és újra eladható téma, no persze a tengeren túl. Az *Accolade* ezúttal egy nagyon szép 3D kivitelezésű sportjátékot jelentetett meg. Az **UNNECESSARY ROUGHNESS** végre a piacon van. Sajnos el kell mondanunk, hogy hazánkban ez a sportág nem támogatott, pedig milyen szép lenne egyszer egy CoV-576-Guru körmérkőzés „Ne csak a labdára figyelj" szlogennel körítve...

— PC —

A *Mindscape* legújabb szimulátor programja az **EVASIVE ACTION** talán a ***DOGFIGHT***-hoz hasonlítható leginkább. A játék érdekessége a küldetések koronkénti kiválasztása, vagyis 1914-ben is szerencsét próbálhatunk egy jó kis kétfedelessel, 1933-39 között messerschmitt és Zero gépeken karcolhatjuk az eget, 1990-95 között F-18 vagy MIG-29 gépeket lovagolhatunk meg, sőt kipróbálhatunk 2090-ben egy szupergépet. Hááát? Majd legközelebb...



Lökdössök egymást gyerekek! — Unneccessary R. (PC)



Szállunk rendelkezésére — Evasive Action (PC)

Logikai, egyéb

— C64 —

A *Tetris*-jellegű logikai játékok tárháza — úgy tűnik —, kiapadhatatlan. Most a *Kopido Games* nevű csapat állt elő a **Speranza** című munkájával, melyben nem téglákat, hanem számokat kell megfelelő elrendezésben a képernyő aljára „ereget-ni". Nem rossz mulatság...!

— C64 —

Abban biztosak vagyunk: nem kell attól tartanunk, hogy *Rubik Ernő* — a Bűvös Kocka „atyja" — valaha is koldusbotra jut, de az biztos, hogy nem kis pénzt kaszált volna, ha a számítógépes verziók után is megkapta volna a jogdíjakat. A legújabb feldolgozás a *Fifth Dimension* nevéhez fűződik **Cube Magic** címmel. Jó, jó, tudjuk, hogy volt már egy ilyen című játék, de ez most a 100 %-os változat, mintegy ötven megoldandó feladattal. Végre megmozgathatja mindenki sütemáptól tompult agyát.

— C64 —

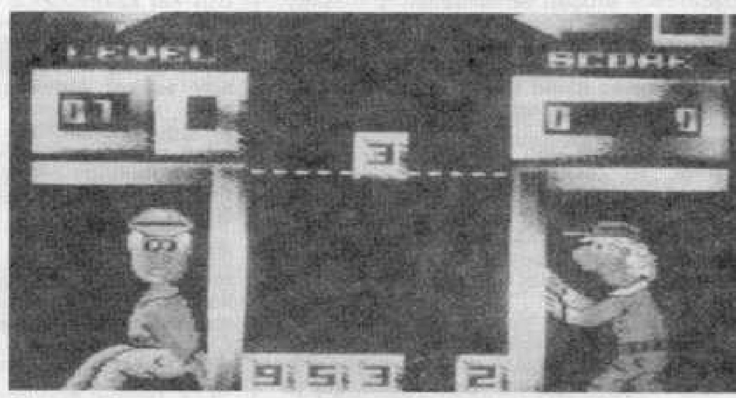
Tudtátok, hogy egy kozmikus hősnek a ládatologatáshoz is értenie kell? Legalábbis erre próbál bizonyítékot szolgáltatni az *L.K. Avalon* által kiadott **Cosmic Hero** című izé. A játék nem rossz, bár kétségtelen, hogy nem sok újdonsággal tud szolgálni a témában.

— Amiga, AGA —

Nem olyan nagy társaságot érdekelhet, de azt a kis társaságot tájékoztatjuk, hogy megjelent az **IMAGINE 3.0** FPU-s verziója. Mivel nincs koprocink, ezért kipróbálni nem volt alkalmunk, de a külföldi lapok, és a mi szerény véleményünk is az, hogy ennél jobbat nem igen csinálnak már.



A CUBE el van vetve — CUBE MAGIC (C64)



Cheese Skamorza tutto tetrizzo — SPERANZA (C64)

...folytatás a 30. oldalról

- **Sub**: Csere. A pályán történő erőszakos cselekményeknek három hatása lehet:

  - A két ellenfél váltott egy-két pofont, de még tartják magukat.
  - Az egyik pasi nem bírva a csatát se**re ül. Ilyenkor egy sisak jelenik meg a helyén, és csak a következő körben lesz mozgásképes.
  - A lenge nádszálvirág fogja magát és lesérül. Ilyenkor a következő körben lehetőségünk van cserélni. Az új játékos az oldalvonal közepén levő kijáróban jelenik meg.
- **Next**: A játékosokkal a következőképpen mozoghatunk: click rájuk, majd jelöljük ki mozgásuk irányát, és click a **NEXT** ikonra. (Az ellenfelet megtámadni úgy tudjuk, hogy rájuk clickelünk)
- **Undo**: A beállított mozgás törlése.
- **Done**: Szóhoz juttatjuk az ellenfelet is.

Az ikonokból egyszerre csak három látszik, a többit megjeleníteni az alattuk látható nyilhülyeségre clickelve tudjuk.

A pályán az ikonok mellett levő nyilakkal mozogatunk: Click a nyilakra (tartsuk nyomva a tüzet), és a joyt a megfelelő irányba.

A bajnokság valahogy úgy van mint a fociban: A legtöbb győzelmet elérők jutnak feljebb.

Vélemény a játékról: többet is ki lehetett volna hozni belőle. A csapatok nem különböznek lényegesen egymástól, tök mindegy melyiket választjuk. Sokat dobott volna a játékon, ha az egyes csapatoknak valamilyen speciális képessége van. A lemezkezelő rendszer bár elég gyors, nem nézi meg magától, melyik oldal van bent, emiatt elég idegesítő, amikor a bunyóknál tízszer kéri egymás után a B oldalt. Ettől függetlenül, elég jó játék.

• *HATI*



Heart of Africa

A programot 1985-ben jelentette meg az ***Electronic Arts***. Ez a kissé régi játék is méltó a nevükhöz, az bizonyos. A game 1 lemezoldal, kazettás változat létezése erősen valószínűtlen.

Betöltés után a '**F7**'-et nyomva új játékot kezdhetünk, '**F3**'-ra pedig betölthetünk egyet a 10 kimentett állás közül (menteni csak a játék által formattált data-diskre lehet).
A kerettörténet: **Afrika** népei egy elfeledett, titokzatos sírról beszélnek, melynek helyét pontosan senki sem ismeri. Egy kalandvágyó amerikai érkezik Kairóba, akinek célja a sír megtalálása és a kincs megszerzése, bármi áron. A feladatra mindössze 5 évet szán, azon egyszerű oknál fogva, hogy a programozók nem adtak neki többet.
A játék elején emberünk (tiszta Indy...) **Kairó**tól északra ácsorog a sivatagban. Mozgatása joystickkel történik, tűzgomb hatására a képernyő bal oldalán elhelyezkedő ikonok közül válogathatunk.

- A rubrikát a **D betű**re mozgatva tekinthetjük meg hősünk naplóját, aki gondosan feljegyez minden eseményt. Lapozás a joy előre/hátra mozgatásával történik, a kilépés pedig a tűzgombbal.
- Az **iránytű**re clickelve **Afrika** térképének azon része jelenik meg, amelyen kalandorunk éppen tartózkodik. Helyzetét villogó pont jelzi. A bejárt területek világosak. Ha településen tartózkodunk, akkor ez az opció a helység épületeinek helyét adja meg, a fontosabbakat kiemelve.
- A **fej**re clickelve 3 új opciót kapunk:
  - *Where am I?* — Erre a program kiírja a terület jellegét, a tájegység nevét, vagy, ha egy településen vagyunk, akkor a város/falu nevét. A mindenféle vizek nevét is megtudhatjuk, ha éppen bennük úszunk/készülünk megfulladni.
  - *How am I?* — Állapotunkról kapunk némi info. Ez lehet sokféle, pl.: *FINE* (ok), *STARVING* (éhezünk, jó lenne enni valamit), *BURDENED* (jól meg vagyunk pakolva, pl kenu cipelésekor, ekkor emberünk lassabban mozog), *WOUNDED* néhány fokozatban (különféle állatok támadása folytán elszenvedett sérüléseink vannak, használjunk valami gyógyszert).
  - *Drop Stuff* — Ilyenkor hősünk lepakol minden nála lévő tárgyat, és rejtekhelyet készít (településeken ez nem megy). Ilyenkor vegyük fel azokat a dolgokat, amelyeket nem akarunk otthagyni. A térképen a rejtekhelyeket, a városokat és a hegyeket ugyanaz a szimbólum jelzi, egy fekete pont. A játékképernyőn a rejtekhely jele egy fekete ovális maszat.
- A **kéz**re clickelve szemügyre vehetjük a tulajdonunkban lévő tárgyakat. Kezdetben itt nem látunk sok mindent, fogalmazhatnánk úgy is, hogy semmit. Később majd itt választhatjuk ki, hogy mit akarunk használni. A kaja, a pénz és a kenu kivételével minden tárgy ebbe a leltárba kerül.

A játéktértől jobbra a következő adatokról kaphatunk infót:

- *Weeks Food*: Hány hétre elég még a kajánk. Kezdetben 10, max. 20 lehet.
- *Money*: Kezdetben $250
- *Gifts*: Ajándékok, ezek a leltárban kis láda képében jelennek meg. Max. 255 lehet, kezdetben természetesen 0. A civilizálatlan népeknél ez helyettesíti a pénzt. Darabját $1-ért szerezhetjük be.
- *In Hand*: Itt látjuk, hogy hősünk mit tart a kezében

A játéktér felett látható az évszám. 1890-ben indulunk, és 1895-ig jó lenne zöldágra vergődni.

A játék elején rögtön arról kapunk tájékoztatást, hogy ahol állunk, ott valamit elástak. Menjünk **Kairó**ba ásóért.
Néhány szó a településekről:
Két csoportba lehet őket osztani, város és falu. A városok általában a tengerparton vannak, de nem mind! Itt többféle bolt van (amelyek másképp néznek ki, mint a többi ház), lehet bevásárolni. Az üzletelés egy külön procedúra: menjünk be a boltba, álljunk az eladó jobb oldalára, erre ő megmutatja a portékáit. Ha valamit meg akarunk venni, akkor lépjünk rá, és nyomjuk meg a tűzgombot. A következő dolgokat szerezhetjük be (az árak városonként kis mértékben eltérnek):

- **Food**: Kaja, adagonként 5 hétre.
- **Canoe**: Kenu. A folyókon és tavakon gyorsan és biztonságosan haladhatunk vele, de az óceánra inkább ne akarjunk kimenni. A szárazföldön nem érdemes soká cipelni, mert lelassít, inkább rejtsük el egy olyan helyre, ahol később megtaláljuk.
- **Gun**: Pisztoly, önvédelemre és rablásra jó (erről bővebben később)
- **Whip**: Ostor, nem tudjuk, mire lehet használni, lovaskocsit nem találtunk a játékban.
- **Machette**: Burjánvágókés. Megkönnyíti a haladást a dzsungelben, de lehet vele kígyók ellen is védekezni.
- **Rope**: Kötél, a hegyvidékeken gyorsabbá és biztonságosabbá teszi a közlekedést.
- **Medicine**: Gyógyszer, ha megsérültünk, használjuk. A sebek egyrészt lelassítják emberünket, másrészt a sokadikba biztos, hogy belehal.
- **Container**: Kulacs, sivatagba ne menjünk nélküle.
- **Map**: Térkép. Ezt használva megjelenik **Afrika** azon szeglete, ahol éppen tartózkodunk, csekélységünk helyét egy villogó pont jelzi. A városokat, hegyeket és rejtekhelyeket fekete pontok jelzik (a hegyeket arról lehet felismerni, hogy elég sűrűn helyezkednek el).
- **Shovel**: Ásó, elrejtett kincseket áshatunk ki vele. A program jelzi, ha éppen valami kiásnivaló fölött állunk.
- **Gift**: Ajándék, már volt róla szó. Meg annyit, hogy a leltárban 1 helyet foglal, darabszámtól függetlenül.

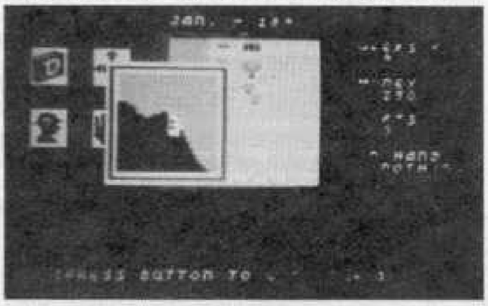
A városokban van még egy galériaszerű, nyitott építmény is. Ezen a helyen értéktárgyakat adhatunk/vehetünk. Ha eladunk, akkor úgy álljunk a fickó mellé, hogy az eladandó tárgy a kezünkben van, ilyenkor ő felajánl egy árat, ami általában az eladási ár fele, ha elfogadjuk, akkor tűz. Ha sokáig nem ajánlunk semmit, akkor ő mutatja meg, hogy mit ad el. A következő dolgok jöhetnek szóba nála: arany, ezüst, vörösréz, elefántcsont, szobrocska.
A kikötővárosokban van még egy utazási iroda is, amelyet a ház homlokzatán lévő villámszerű ábráról lehet felismerni. Ide betérve **Afrika** térképén a joyt jobbra/balra mozgatva kijelölhetünk egy másik kikötővárost, ahová utazni szeretnénk. Ezen a térképen világos színnel látszanak a már bejárt helyek, a villogó pont ismét minket jelöl. A távolság növekedésével természetesen a viteldíj is emelkedik ($30—$120). Ha kijelöltük a helyet, akkor tűz, és már utazunk is. Bár a hajóúton csak 1 heti kaja fogy el, az utazás több hónapig is eltarthat, mert a hajó megáll az útbaeső kikötőkben.
A következő helyeken van utazási iroda (értelemszerűen csak ide lehet hajóval utazni): **Cairo**, **Tangier**, **St. Louis**, **Lagos**, **Boma**, **Cape Town**, **Zanzibar**, **Barbera**. A nagyobb településeken természetesen kocsma (pub) is van, itt többek között állást lehet menteni ('**F3**': *Save*, '**F5**': *Format Data Disk*).
A falvakban csak egyféle bolt van, itt ajándékért árulnak kenut és kaját. Még egy fontosabb ház van a falvakban: a falubíró háza (ez nagyobb a többinél). Menjünk be ide, és helyezzünk el egy csomag, azaz 10 adag ajándékot a törzsfő melletti asztalon. Ha a főnök elégedett, akkor a következők történhetnek:

- Tahó módon kijelenti, hogy jobban örült volna aranynak/ezüstnek/elefántcsontnak/stb., amit XY területen lehet találni. Ha képekben beszél, akkor valószínűleg nem fogjuk tudni beazonosítani a helyet. A lényeg az, hogy ha nyíltan megmondja a lelőhelyet, akkor nézzünk ott körül.
- Arany/ezüst/stb. lelőhelyeket árul el, de itt is lehet, hogy nem fogjuk megérteni.

Előfordulhat, hogy nem elégedett az ajándékkal, ekkor adjunk neki még. Lehetséges történések:

- A sírról kottyant el infókat. Megtudhatjuk, hogy közelebb vagy messzebb vagyunk hozzá/tőle, mint az előző településen voltunk.

- A törzs díszdoktorává avatnak. Ez kellemes történés, mert ezek után itt ingyen kapunk kaját és kenut.
- Ha sérültek vagyunk, meggyógyítanak.



Ha a törzsfő nem kér, de mi mégis tukmáljuk, akkor is a sirról kapunk infokat. Ha pisztollyal a kezünkben rontunk be, akkor is megtudhatunk ezt-azt, de az ilyen erőszakos cselekedet azt eredményezi, hogy abban a faluban többé nem mehetünk sem a boltba, sem a főnökhöz, és persze ellenségként fognak kezelni: nyilat lőnek ki ránk, ami minden esetben jobbról vánszorog be a képernyőre. Ha egészségesek vagyunk, és gyorsan mozgunk, akkor ezt könnyen kikerülhetjük, de ha eltalál, akkor a pénzünkön kívül mindenünk elveszik, és egy kis időre még étlen-szomjan fogságba is kerülünk. Ha nincs a közelben kikötőváros, akkor ez rögtön a játék végét is jelenti, mert élelem nélkül viszonylag hamar meghalunk.

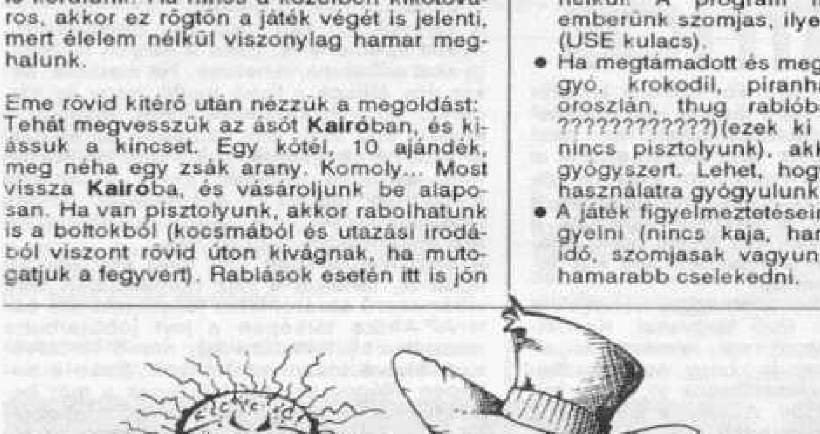
Eme rövid kitérő után nézzük a megoldást: Tehát megvesszük az ásót **Kairó**ban, és kiássuk a kincset. Egy kötél, 10 ajándék, meg néha egy zsák arany. Komoly... Most vissza **Kairó**ba, és vásároljunk be alaposan. Ha van pisztolyunk, akkor rabolhatunk is a boltokból (kocsmából és utazási irodából viszont rövid úton kivágnak, ha mutogatjuk a fegyvert). Rablások esetén itt is jön ugyanaz a nyilas hülyeség, mint a falvakban, megegyező következményekkel.
Utazzzunk el **Zanzibár**ba, és ott (**Afrika** középső részén) kezdjünk kérdezősködni a falvakban. Miután a sírt még mi sem találtuk meg (túl friss a program...), további tanácsok következnek:

- A településeken vigyázzunk, mert könnyen előfordulhat, hogy az utcán sétálgatva, és az etnikummal érintkezve a kezünkben lévő tárgy eltűnik... Az ajándékaink száma is csökkenhet, biztos divat arrafelé az önkiszolgálás — ezért mondjuk cserébe néha megkapjuk a helység alaprajzát. Ha pisztoly van a kezünkben, akkor a lopkodás sokkal kevésbé valószínű (a nyilvesszők ugyanis nem lopnak)...
- Rabolni csak az értéktárgyárustól érdemes, meg esetleg az ajándékárusnál feltankolni. Azonban vigyázzunk, ha sokat garázdálkodunk, akkor esetleg az összes környéken lévő település megharagszik ránk, és az kellemetlen tud lenni (a kocsma és az utazási iroda ettől függetlenül szeretettel vár)...
- A szabadban mászkálva mindig legyen nálunk kaja és térkép.
- A dzsungelben a machette, a hegyekben a kötél legyen kézben. Ha úszunk, vagy sík vidéken gyaloglunk, akkor célszerű a pisztolyt szorongatni.
- Sivatagba ne menjünk vizeskulacs nélkül! A program mindig jelzi, ha emberünk szomjas, ilyenkor itassuk meg (USE kulacs).
- Ha megtámadott és megsebesített egy kígyó, krokodil, piranha (**Afriká**ban??), oroszlán, thug rablóbanda (**Afriká**ban ????????????)(ezek ki is fosztanak, ha nincs pisztolyunk), akkor használjuk a gyógyszert. Lehet, hogy csak többszöri használatra gyógyulunk meg teljesen.
- A játék figyelmeztetéseire érdemes odafigyelni (nincs kaja, hamarosan lejár az idő, szomjasak vagyunk stb.), és minél hamarabb cselekedni.
- Néha megtaláljuk más utazók cuccait/rejtekhelyeit, ezeket nyugodt lélekkel vigyük el/fosszuk ki.
- A játék elején mindenféle utazók mindenféle tanácsokkal traktálnak minket. Fogadjuk meg őket, bár meglehetősen magától értetődőek.
- Ha sokat bóklászunk a vidéken, akkor egy-egy nagyvárosba betérve jutalmat kaphatunk felfedezéseinkért. Megéri tehát sokat mászkálni...
- Vízesésekben ne nagyon csónakázzunk (egyik irányba se), és a fürdőzést is napoljuk el ilyen hely közelében. Megúszhatjuk ugyan sérülés nélkül, viszont a leltár némi hiányokat fog mutatni. A legjobb a Livingstone-vízesés, ahol az örvénybe belekerülve hónapokig is elkeringőzhetünk, aztán elfogy a kaja, és hősünk "elgyengül a végig"...
- 'F1'-gyel újrakezdhetjük a játékot

Marad az értékelés. Nagy pozitívum, hogy a program korai keletkezése ellenere gyorstöltőt használ, és a játék közbeni töltögetés sem hosszadalmas (sokszor a háttérben tölt). További jó pont lenne, hogy lehet belőle tanulni, csak az olyan érdekes részletek zavaróak, hogy pl. hogy kerül kobra vagy piranha **Afriká**ba? A földrajzi formák elhelyezése és ismertetése nagyon precíz, az etnikumok a helyükön vannak, sőt, küllemükben is hasonlítanak az eredetijükre. Az most megint egy másik dolog, hogy hősünk egy kulacs vízzel, kenuval a hátán átszeli a **Szaharát**, vagy megmássza a **Kilimandzsárót**, de ebbe igazán bunkóság lenne belekötni.

Komolyra fordítva a szót, a játék méltó ihletője a ***PIRATES!***-nek, mert erősen valószínű, hogy ***Microprose***-ék innen is merítettek ötleteket. Zene nincs, a grafika is elég minimális, de mindennek ellenére érdemes vele eljátszadozni, mert a játék nagyon jó.

● *Párkányi Gergely*



THE CRYPT

Hm, hát ez sem egy mai gyerek, de manapság már nagyítóval kell keresni C64-re az ehhez hasonló, kicsit „agytornász"-jellegű játékokat. Először egy keveset az irányításról, aztán bele a közepébe:

'Z' — fordulás balra
'X' — fordulás jobbra
'*' vagy '**fölfelényíl**' — előre
'=' — hátra
'P' — felpillantás
'L' — ugyanez lefelé
'C= + Z, X, P, L' — 90 fokkal forgat
'U' — 180 fokot fordul
'+' — célkereszt ki-be
'A' — action
'R' — futás
'W' — séta
'C' — hasoncsúszás
'I' — I/O menü. Itt:
'K' — kulcsok nevei
'F' — zene ki-be
'S, L, Q' — navajon

Keretsztori: A ***CASTLE MASTER*** programozói nagyon bedurrantak, hogy játékukat a népek nem saját kútfőből, hanem holmi CoV.-leírások alapján játszották végig, emiatt megírták a folytatást, amiben a hős herceg egyik nap egy kriptában ébred. Mivel ez a herceg számára tarthatatlan állapot, megkezdi az „akció"-fedőnevű akcióját...

Kezdéskor az elmés **CRYPT**-elnevezésű szobácskában tartózkodunk. Nyissuk ki a mellettünk álldigáló ládát, és vegyük ki belőle a kulcsot. Ezzel már ki is mehetnénk, de kíváncsi kalandor kinyitja a koporsót is (Hátha találunk valami harapnivalót). A szoba heves villogásba kezd. Ez, valamint a tény, hogy életerőnk szépen lassan a nulla felé tendál, kellemes emlékekbe ringatja a ***CASTLE MASTER***-en keresztülvergődött kalandort... Hát igen itt valahol egy szellem van. Nézzünk le a padlóra, és lőjük szét az egeret. A szellemveszély elmúlt, húzzunk innét. Menjünk át a **TANTALUS**-ba. Nyissuk ki a koporsót, vadásszuk le a szellemet, majd figyelmünket összpontosítsuk a falnál lévő kockára. Paskoljuk meg ('**A**'-billentyű), erre eltűnik a hülyéje. Húzzunk ki. A képzetlenebbek bizonyára figyelmen kívül hagyják a **CRYPT CORRIDOR**-ban található asztalt. A gyanakvó (***DARK SIDE***-on nevelkedett) játékos azonban leguggol, és körbevizslat az asztal körül. A gyanakvó (***DARK SIDE***-on nevelkedett) játékos ezután valószínűleg elküld a francba, mivel az asztalnak abszolute semmi szerepe nincs a játékban. He-he.

Menjünk inkább a **LAST TREASURE**-ba. Itt az előbb áttolt kőkockából lépcső lett. Menjünk fel rajta, és a polcról kapjuk fel a kulcsot. Aki akar, visszatolhatja a két kőkockát a másik szobába (ott a polcon egy kaja van, de sehogy sem sikerült felvenni). Induljunk a **MOUSETRAP**-be vegyük fel az asztalról a kaját, erre az asztal és a szék felemelkedik(???) és a szoba villogni kezd. Lőjük szét a renitens bútordarabokat, és távozzunk.

BENELUS-ban vegyük fel a gyémántot, és haladjunk tovább egyenesen. Szedjünk fel annyi kaját (menjünk a felsőbb szintekre is), hogy az erőnk a maximumon legyen. Ezután menjünk a **LIFT SHAFT**-ba. Az itt található szikla valószínűleg sok ember

kedvét elvette a játéktól; látszólag semmit sem csinálhatunk vele, de előbb-utóbb elakadunk a játékban. Megoldás: ha az erőnk max (nem elég, ha **HERCULEAN**, teljesen maxon kell lennie), menjünk neki. Erre arrébb csúszik. Hmm... alatta nincs semmi, nem úgy mint az első részben. Ha viszont felpillantunk, arcunkra ördögi mosoly telepszik... (Még annyit: ezentúl ne pazaroljuk a kaját, csak ha feltétlen szükséges, a végén feltétlen kell egy kis tartalék)

Menjünk fel az ötödikre. A **TUNNEL**-be lépve lőjük szét a szellemet, és lépjünk be a **RAVINE**-ba. Ez egy nagyon kellemes hely; lehetőleg ne potyogjunk le, mert újra kell kezdenünk az egészet. A hidon keresztül menjünk a **TUBE** nevű helyre. Itt is van valahol egy szellem, de az istennek se látszik. Másszunk fel a csőre, váltsunk kúszásba, és essünk le a fal melletti lyukba. Press '**U**' és lőjük szét a férget.

A **LIFT ENTRANCE 5**-ben lőjük szét a repülő széket, majd essünk le a lyukon. Itt is egy hamarosan ex-paranormális jelenség tartózkodik. A felvonóba belépve elsőnek egy szekrény tűnik a szemünkbe. Mit is lehetne csinálni egy szekrénnyel? **LŐJÜK SZÉT!!!!** A szilánkok közül meg halásszunk ki egy kulcsot. A liftben van még egy pár gomb is. Nyomjuk meg a legfelsőt, majd a legalsót. Ha valaki nem jön rá arra, hogy mire volt ez jó, az nem méltó, arra hogy CoV-ot olvasson. (Könnyítésül: idézzük fel a lift szerkezetét!)

Szálljunk ki a liftből, és menjünk az ajtóhoz. Hm, ez még kulccsal sem nyílik. Hogy mi a teendő? **FIRE YOUR GUNS** hogy az **AC/DC** egyik számát idézzük (mert az king zene ne is tagadjuk). **(Na de a SKAOS is! - Getto)** Ha most sem nyílik, akkor lehetőleg a zárra célozzunk. A **LIFT SHAFT**-ban még a fogyatékosok is láthatják mire jó a liftezés: A kő darabokra ment, a romok közül meg kihalászhatjuk a soron következő kulcsot.

Menjünk fel a negyedikre. (lifttel) Itt lőjük le a szellemet (az asztal pereme alatt van), és menjünk a **RAVINE**-ba. A batár nagy követ meglökve egy hidat kapunk, amin menjünk át. Nézzünk be mindkét alagútba a túloldalon (ghostbusters), majd a lifttel menjünk a harmadikra. Legázolva a szellemet itt és az alagútban is, menjünk a **SWITCH**-be (itt is van egy szellem). Itt van egy kapcsoló is. Álljunk vele szembe, és kapcsoljunk futásra. Kapcsoljunk át, forduljunk meg ('**U**'-val), és rohanjunk, mielőtt el nem tűnik az ajtó. Arra azért vigyázzunk, hogy ne vegyünk túl nagy lendületet, mert a következő szobában elég kis helyen egyensúlyozunk.

Itt forduljunk balra, és essünk le. Újabb párkányra érkezünk. Vegyük fel a kulcsot, és menjünk be az ajtón. Az **EPONA** nevű szobában vagyunk. Kincset fel, kaja bekap, lő ajtózár, ki, példamondat nem kell, ez nem Rátkai-stuff.

Menjünk a harmadikra. Itt a gyanakvó (***DARK SIDE***-on nevelkedett) játékosok is kiélhetik magukat, mert itt van értelme megnézni, mi van a lépcső alatt: egy új kulcs. Menjünk a **NO ROOM**-ba (no rum, micsoda marhaság...), az utunkba akadó szellemet pedig... — navajon mit kell velük csinálni?

Nyissuk ki mindegyik ajtót. A **TRAPEZE**-ban és a **STALACITITES**-ben is irtsunk ki mindenkit. Utóbbiban van néhány érdekes dolog a plafonon. Az ügyetlenebbje elkezdi taszigálni, aztán mert nem mozdul, elmegy és felzabálja az összes kaját. Az okosabbak viszont (a gyanakvó (***DARK SIDE***-on nevelkedett) játékosok) felmennek a második emeleti **PILLAR**-ba. Ez is egy tréfás (gy.k. szellemes) szoba. Ha-ha-ha milyen jó poén... SZELLEMES poén... értitek nem... hé, eltenni azokat a bicskákat! Szóval itt a földön heverő téglát toljuk arrébb, ezután már könnyebb lesz az oszlopot feltolni. A keletkezett lépcsőn meg az istennek sem lehet feljutni. Ok: két oszlopot kell feltolni.

Most már fel lehet kapaszkodni. Az oszlop tetején van némi kaja, a polcon meg egy újabb kulcs. A szomszédba nem lehet simán átjutni. Váltsunk futásra, és így átugorhatunk a **RAT TRAP**-be. A szellemet irjuk le, a keresztgerendán lógó kulcsot pedig óvatosan vegyük fel, mert megtudjuk miért ilyen hülye a neve a szobának.

Valószínűleg sokak csőrét piszkálta már az a fekete folt a **LIFT SHAFT** falán. Hogy megnézzük mi az, menjünk a lifttel a negyedikre, majd a harmadikról essünk a lift tetejére. Másszunk át a súlyra, innen már felvehetjük a falon lógó kulcsot. Menjünk le a hatodikra, és nyissuk ki a ládát a **LAST TREASURE**-ben. Ha minden igaz tíz kulcs van nálunk, és húsz szellemet tettünk hidegre. Szedjük fel a maradék kajákat (min. **STRONG**, de jobb ha több az erőnk), és induljunk az elsőre.

Menjünk be **KERBEROS**-ba. Itt találkozunk a hasonnevű kutyulival. Lőjük szét mindhárom orrát (a kis fekete négyzetek, sokat kell beléjük lőni). Ha lehajtotta a fejét irány a **SPIRIT'S ABODE**. Kössük fel gatyónkat, mert itt ÖT szellem van. Az egyik kajának álcázva, őt ne lőjük, hanem EGYÜK MEG !

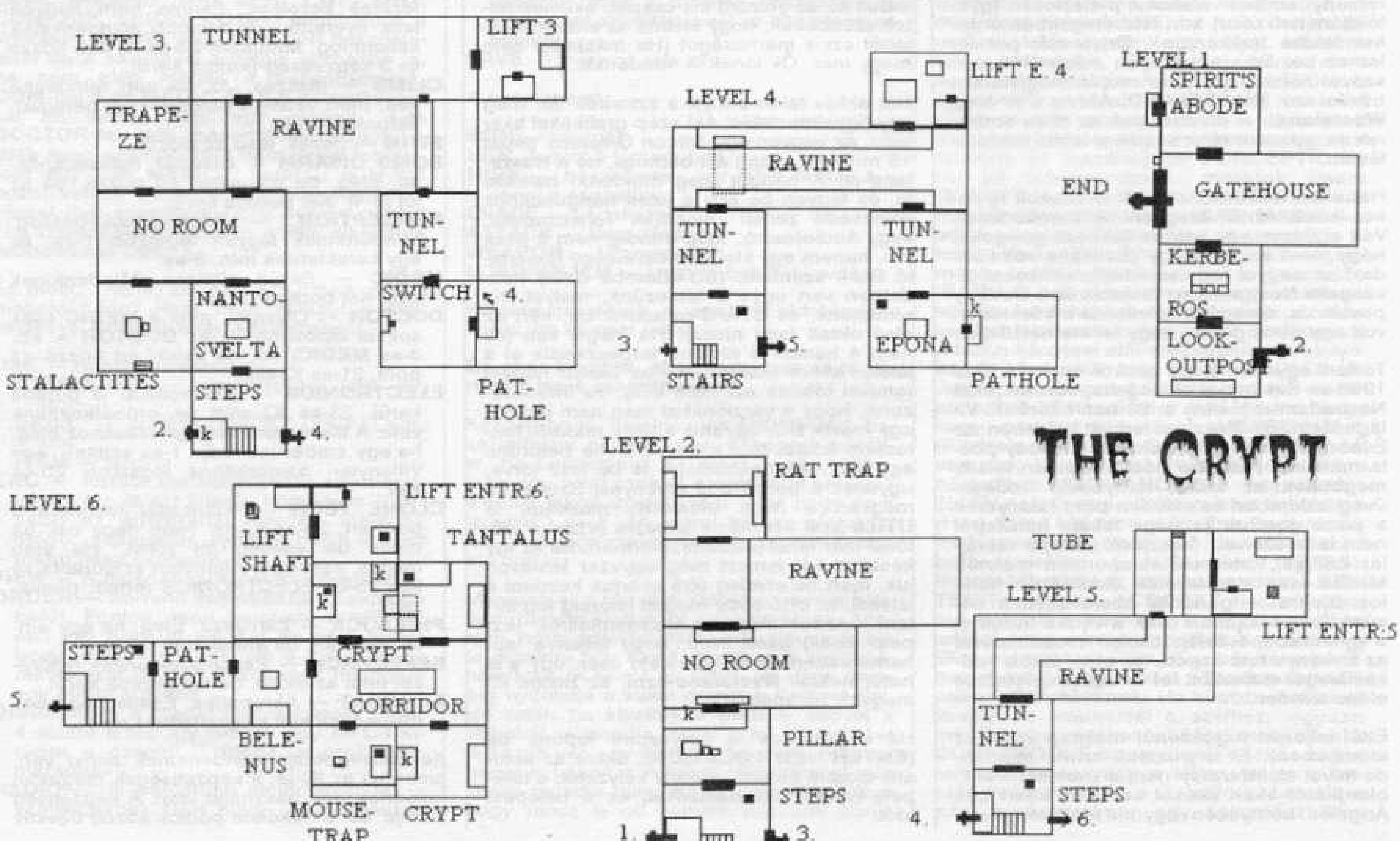
Má' csak ki kéne jutni. Másszunk ki az ablakba, és lőjünk a felvonóhíd melletti négyzetbe. A kapu kinyílik, menjünk ki. (sajnos hercegünket nem lehet várárokba ölni) és ámuldozzunk a fantasztikus befejező képeken. (gy.k.: az üzenetsorban az ESCAPE! felirat, valamint egy a normálisnál is pocsékabb zene)

Ezen is túlvagyunk...

Még jön néhány térkép is:

A jelek:
K — kulcs
fekete négyszög — kaja (nem mind jelölve)

• *HATI*



Wasteland



Sokat gondolkodtak az okos emberek a HQ-n, hogy most a CoV jubileumi ... (a felhasználó tölti ki) száma alkalmából milyen C64-es RPG leírással boldogítsunk benneteket. ***Bard's Tale*** már volt, ***Ulti*** ma már volt, ***Centauri Alliance*** már volt, ***SSI*** stuffok már voltak (itt némi tanácstalanság uralkodott el az okos emberek között), így még mélyebbre kellett ásni a NoName DS/DD lemezek között. Már majdnem feladtuk a reményt amikor valahol a pleisztocén (gyk: földtörténeti ókor) kori földrétegekben érdekes leletre bukkantunk. Drive elő, por le, lemez be, és a képernyőn máris (Hmmm, szóval néhány (?) perc múlva megjelent a bűvös szó: **WASTELAND**. Ahhh, a jó öreg **Wasteland**! — örvendeztek az okos emberek és gyorsan ránk sózták a leírás elkészítését...

Hát akkor essünk neki! Mi is szokott ilyenkor következni? Megvan! A kerettörténet: Volt egyszer egy ember (aki azt gongolja, hogy most az jön, hogy „Szakálla volt kender" az nagyot fog csalódni!), aki sokat olvasgatta Nostradamus jóslatait és a CoVboy postát. Ja, és egész véletlenül a közelében volt egy piros gomb, nagy fekete halálfejjel.

Történt egyszer, hogy amikor éppen a CoV 1998-as Évkönyvét olvasgatta, eszébe jutott Nostradamus jóslata a '98-ban kitörő III. Világháborúról. Részben emiatt, részben az Évkönyvben lévő 150 oldalas CoVboy-posta melléklet hatására hősünk lassan felállt, megbotlott az előtte tornyosuló vodkásüveg-halomban és estében pont rátenyerelt a piros gombra (a nagy fekete halálfejről nem is beszélve.) Vészjósló, tompa morajlás hangjai törtek elő valahonnan mélyről. Mintha csak atomrakéták indulnának halálos útjukra — gondolta szerencsétlen hősünk (bár valójában csak a vodka indult el a gyomrából felfelé). Utolsó mozdulatával az Évkönyv felé kapott, de csak újabb vodkásüvegeket borított fel — azután elsötétült előtte minden...

Ettől teljesen függetlenül másnap kitört az atomháború. El is pusztult szinte minden, de mivel az ***Interplay*** nem a „nukleáris téli" olimpiáról akart játékot csinálni, ezért Los Angeles környékén egy kis területen megmaradt az élet. Ezt a területet az ott élők mindjárt el is nevezték Túlélők Föl... khm, szóval ***Wasteland***-nek (*T. S. Elliot* után szabadon.)

Wasteland lakói az atomcsapás előtt sajnos túl sok *Mad Max*-es meg *Cyberpunk*-os akciófilmet néztek, és úgy gondolták, hogy nekik most rendkívül agresszívnek és brutálisnak kell lenniük. De semmi baj, már elindult az az elszánt kis csapat, akiknek feltett szándékuk, hogy kiverik az emberek fejéből ezt a marhaságot (Ha másképp nem megy max. Ők lőnek le mindenkit...)

Hát akkor talán ennyit a sztoriról. Ja, még egy figyelmeztetés: Aki szép grafikákat akar látni, az vegyen egy *Silicon Graphics* gépet 15 millióért, aztán azt bámulja, ne a ***Wasteland***-et! A hangot meg mindenki halkítsa le, és tegyen be egy a játék hangulatához illeszkedő zenét! (mondjuk *Tankcsapdát*, vagy *Audiotoxint*). Még mindig nem a játék jön, hanem egy kis load-save-copy ismertető BU-k számára. (BU=Bamba User) Kezdetben van ugye 2 lemezünk, melyet, ha elindítunk, és START-ot adunk be, kéri az első oldalt (ami nincs). Ha mégis van (és nem 4 hanem 5 oldalon terpeszkedik el a játék), akkor másoljuk le az utolsó négyet (amivel töltünk azt nem kell), és imádkozzunk, hogy a verziónkkal még nem játszott egy másik BU, ugyanis a játék minden fontosabb adatot felír a lemezre (ha betörünk egy ajtót, az legközelebb is be lesz törve, ugyanez a boltokra is érvényes) Szóval ha megvan a négy oldalunk, másoljuk le **UTILS**-szal két másik lemezre (ezzel a kettővel már lehet játszani). Nem árt, ha az így készített két lemezt még egyszer lemásoljuk, mert ha esetleg újra akarjuk kezdeni a játékot, az első copy megint félóráig fog tartani... Akkor most az állásmentésről. (Ezt nem (csak) azért írom, hogy teljen a lap, hanem azért, mert ha valaki csak úgy á'la natúr nekiáll ***Wasteland***-ezni, az biztos jól megsz**ná enélkül.)

Ha a játékban új helyszínre lépünk be (**ENTER NEW LOCATION**), akkor az aktuális oldalra kimenti a party helyzetét, a terepen történt változtatásokat, és a belépési időt. Tehát ezek után a terepen nem tudjuk visszaállítani az eredeti állapotokat. Ha SAVE-elünk, ugyanezt teszi az első, és az aktuális oldallal. Ha a játék kezdetekor **USE LAST SAVED GAME**-t választunk akkor az első oldalt nézi meg, hogy éppen hol állunk, ha nem ezt választjuk, akkor a legutolsó belépési időt keresi meg. Ez mind nagyon szép és jó, és szerintem CoVboy kivételével mindenki érti is, hogy mi ebben a poén, de az ő kedvéért elmagyarázzuk még egyszer **(Jujj, de jó — CoVboy)**. Tehát: teszem azt, a 3. oldalon ügyködünk, lelövünk egy embert, és elvesszük a cuccait. Ezután átmegyünk egy másik helyszínre, ami szintén a 3. oldalon van, majd kikapcsoljuk a gépet. Ha ezek után betöltjük a mentett állást, az ember és a cuccai már nem lesznek ott.

Na, akkor most ennyi mellébeszélés után még mindig nem a játék jön, hanem a **karaktergenerálásról** egy pár szó: A karaktergyártás felemelő műveletét a **RANGER CENTER** nevezetű helyen lehet elvégezni, ha a gyárilag adottak nem tetszenek (érdemes újakat csinálni). A karakter tulajdonságai között két nagyon fontos van: a **MAXCON** (ez itt a **HP**), és az **IQ**. Ez utóbbi határozza meg, hogy mennyi, és milyen képzettségünk lehet. 15-ös IQ alatti karaktert csak mazochisták indítsanak! A fontosabb képzettségek:

BRAWLING — Közelharc. Nem olyan fontos, de azért nem árt, ha van.

CLIP PISTOL — Lövöldözés pisztollyal. A játék elején elég fontos, mindenkinek legyen legalább 1-es.

SMG — Géppisztoly kezelése. Minden karakter értsen vagy ehhez, vagy a következőhöz.

ASSAULT RIFLE — Puskák és hasonló fegyverek kezelése.

AT WEAPON — Rakéták, páncélöklök, és egyéb nyalánkságok. Később fog kelleni egyvalaki aki elég jól ért hozzá (4-5)

ENERGY WEAPON — Energiafegyverek, lézerek kezelése. Eleinte nem nagyon lesz ilyenünk, de később mindenkinek kelleni fog. Minimum 23-as IQ kell hozzá és 3 képzettség-pontba kerül.

CLIMB — Mászás. Jó, ha van mindenkinek, mert véletlen baleseteknél beragadhatunk nélküle.

SWIM — Úszás, lásd az előzőt.

BOMB DISARM — Bombák hatástalanítása. Elég, ha egyvalaki ért hozzá, de az jól (3-4). Két pontba kerül.

PERCEPTION — Megfigyelőképesség. Mindenkinek legyen legalább 1-es, és egy karakternek min. 3-as.

MEDIC — Sérült ellátása. Mindenkinek kell. Két pontba kerül.

DOCTOR — Olyasmi, mint a **MEDIC** csak sokkal táposabb. (1-es **DOCTOR** = kb. 3-as **MEDIC**) Jó, ha valaki ért hozzá. (3 pont, 21-es IQ-tól)

ELECTRONICS — Elektronika. 3 pontba kerül, 23-as IQ alatt ne próbálkozzunk vele. A ***Wasteland*** végigjátszásához elég, ha egy emberünk tudja 1-es szinten, egy Villanytan szigorlathoz legalább 25-ös kell...

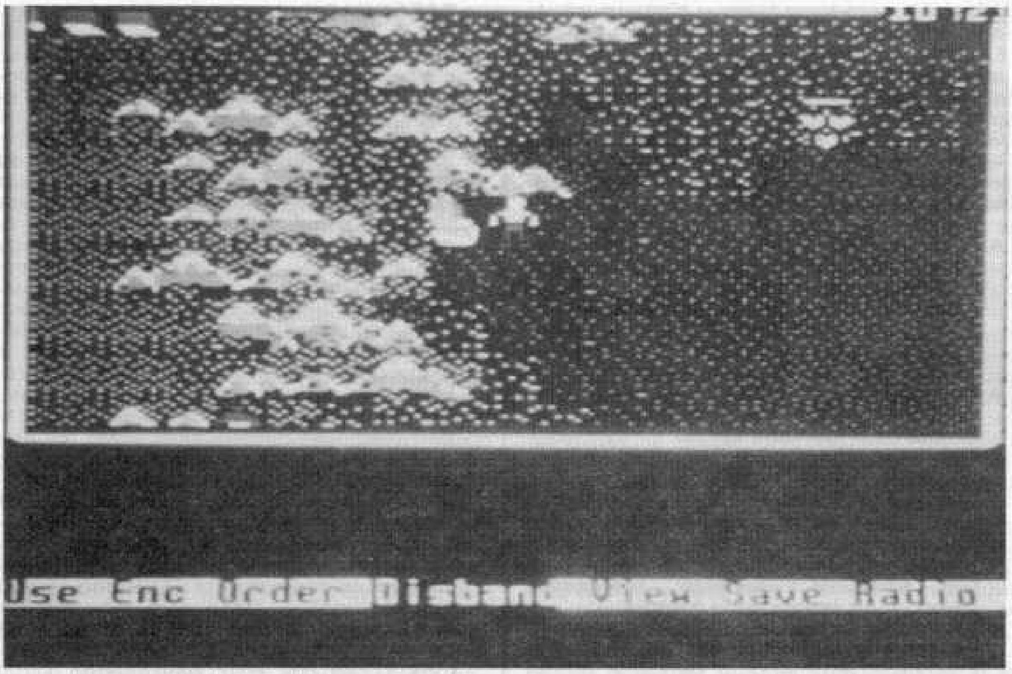
CLONE TECH — Klónozási technika 3 pont ért, 23-as IQ-tól. Nem nagy baj, ha nincs de esetleg jól jöhet. Ha elég magas, esetleg a Villanytan szigorlatra se kell 25-ös ELECTRONICS (értsd: puskázás)...

PICKLOCK — Zárnyitás. Elég, ha egy embernek van, de annak min. 3-as.

SAFECRACK — Páncélszekrények feltörése, mint az előző, de két pontba kerül.

ACROBAT — Akrobatika. Esetleg bombák robbanása elől elugrálhatunk vele...

Képzettségpontja mindenkinek annyi van, amennyi az IQ-ja, a képzettségek maguktól fejlődnek, sok használat után. A képzettség szintje és a rákoltött pontok között bijektív



integrálextrapolációs korrelációs függvénykapcsolat van, ami magyarul azt jelenti, hogy ha valami 1. szinten 2 pontba kerül, az 2. szinten újabb 4-be, harmadikon újabb 8-ba (ez eddig 14), e fölé kezdetben nem érdemes vinni semmit, majd fejlődik magától.

Néhány keresetlen szó az életerő rendszerről: A karaktereink közül egyiket sem lehet egyből megölni. Ez amolyan morális szabá... (Huhhh, még épp idejében fejeztem be, még két betűt leírok és beperel a *Valhalla Páh****, ja nem fizettek reklámdíjat!) Szóval a döglődésnek különböző fokozatai vannak, úgymint: **UNC** (eszméletlen, idővel magához tér), **SER, CRT, MRT, COM, RIP. SER**-től **COM**-ig segíthetünk a figurákon **MEDIC** vagy **DOCTOR** használatával de a sérülteket vihetjük kórházba is, ha nem elég magas a képzettségünk. **COM**-ból 5-ös **MEDIC**-kel 6-8 próbálkozással fel lehet hozni egy embert, 4-es **DOCTOR**-ral már második-harmadikra. A játék ilyen szempontból nem ismer lehetetlent: egy 1-es **MEDIC**-ű karakter is ki tud hozni valakit **COM**-ból kb. 300 próbálkozással (bár szerintem kicsit durván nézhet ki a szerencsétlen páciens a 299. sikertelen próbálkozás után...).

És most... hehe, kis naiv azt hitted, már a megoldás jön? Nem, nem: először a játék kezelése. Kezdjük talán a főmenüvel:

USE — Használni valamit:
- **ATTRIBUTE** — tulajdonságot (erő, IQ, stb)
- **SKILL** — tudást (MEDIC, PICKLOCK, stb)
- **ITEM** — tárgyat

ENC — Harcot kezdeményezni egy barátságos (ez itt azt jelenti, hogy nem gyorsabb az árnyékánál, így mi lőhetünk előbb...) csapattal, ilyenkor bejön a harci menü (lásd később)
VIEW — A party állapotának megtekintése
ORDER — Sorrend változtatása a csapaton belül. Fontos, mert harcban mindig az elöl álló fickó lő először és nem biztos hogy az a jó nekünk, ha a méregdrága rakétáinkat lőjük ki kezdésnek (mondjuk egy kóbor kutyára)
DISBAND — A csapat szétválasztása (max. 4 részre lehet) Így tudunk egy **NPC**-t kirúgni a csapatból (pénz, cuccok nála maradnak!)
RADIO — Itt kérhetünk előléptetést (ez a szintlépésnek felel meg). Szintlépéskor kapunk 2 pontot amit a tulajdonságaink növelésére fordíthatunk és a **MAX CON** is nő kettővel. A program nem jelzi nekünk az XP-t, így lehet hogy rádiózásnál senki sem lép szintet, de lehet, hogy valaki egyszerre hármat is. Az XP osztása eléggé sajátos módszer szerint zajlik a játékban. **Tömören**: Az kapja, aki lelövi. Tehát hiába lő bele az egész party egy rakétakészletet az ellenfélbe, ha az abba döglik bele, hogy az utolsó emberünk t***n rúgja akkor ő zsebeli be az egész XP-t (ezt hívják lesipuskás taktikának). Emiatt érdemes a csapaton belüli sorrendet váltogatni, mivel az első emberünk a csatákban kb annyi ellenseggel szokott végezni, mint a többiek összesen. Ja egyébként szint lépésnél az IQ-t érdemes növelni.
SAVE — már volt róla szó.

A harci menü:

RUN — mozgás
USE — mint a főmenüben
HIRE — beszélgetés, így lehet **NPC**-t felvenni a csapatba.
EVADE — védekezés
ATTACK — támadááááás!
WEAPON — fegyverváltás
LOAD/UNJAM — fegyver betöltés/javítás.

Ha tárat cserélünk, a régi tárat eldobja (akkor is, ha az nem üres).

És akár hiszitek, akár nem, már rá is térünk a játék megoldására:

Kezdetben jó, ha elnézünk **HIGHPOOL**-ba, az indulási helytől balra, a hegyek között. Itt, ha bemegyünk az egyik házba, láthatunk egy listát azokról a dolgokról amelyek a város lakóit izgatják (bár lehet hogy nem izgatják, csak én nem tudom elolvasni *ÁKOS* kollega gyöngybetűit), és van itt egy kis bolt is.

Menjünk el a bal alsó sarokba (nem a házban, hanem kint) ahol egy gyerek áll. Ahelyett, hogy reflexből lelőnénk, álljunk le vele dumálni egy kicsit. Kérdezzük meg néhányszor *DOG*-ról és *CAVE*-ről. Egy darabig nyomatja a süket dumát a *Pedigré Pál*-ról aztán ha kivettük a pisztoly csövét a szájából, elmondja, hogy a fal mellett, két fa között van egy barlang bejárata, és hogy hagyjuk békén a kutyáját. Menjünk el oda ahová mondta majd miután megállapítottuk hogy nincs is ott semmi, nézzünk körül (**USE PERCEPTION**) Na ugye, hogy van. Vegyünk elő egy kötelet és másszunk le. Lent lesz egy kutya, nem kell bántani. Nézd a büdös dögöt, mintha megérezte volna, hogy nem akarjuk bántani, elkezd harapdálni! Nem baj, kibírjuk. Másszunk át a köveken (**CLIMB**), fent találkozunk egy *JACKIE* nevezetű fickóval, vegyük fel a csapatba. Miután kimásztunk, és délen megtekinthetjük az elromlott vízcsövet. Használjunk a házban sűrűn **PERCEPTION**-t (meglepetés!) Ha belemásztunk a folyóba, nyugodtan lőjük le a rajtunk röhögő kölyköket. (Azután töltsük vissza a játékállást.) Ez egyébként a játék legszimpatikusabb vonása: nem feltételezi hogy mi vagyunk az abszolút jó fiúk és megenged minden brutalitást. (*L.A.*-ben fel lehet robbantani az atomreaktort is...)

Menjünk el az **AGRICULTURAL CENTER**-be, és ajánljuk fel, hogy segítünk (most akkor mégis jó fiúk vagyunk?). Bent lőjünk szét minden állatot, a baltás embert meg főleg (**Hő-hő! That's cool! — Beavis & Butthead**). Ezután menjünk vissza az illetőkhöz, akik köszönik szépen és beengednek egy gombás barlangba (**vagy valami hasonlóba — a CoVboy posta címére várjuk a kiegészítéseket!**) A fegyverek elhalászása után **PICKLOCK**-kal betörve a zárt területre, vegyük fel a gyümölcsöket (**FRUITS**). Eddigre valószínűleg mindenkinek feltűnt, hogy vészesen fogy a lőszerkészlete, és a karakterei mindenféle baromságot hurcolnak magukkal. Menjünk hát el **QUARTZ**-ba (a hegyet délről kerüljük meg a folyón ne menjünk át hanem fel. Itt a bal alsó négyzetbe menjünk be, az első ház innen a **QUARTZ EM PORIUM** (belépés előtt kiírja). Itt végre megszabadulhatunk a sok fölös cucctól. (a köteleket még ne adjuk el!) Ha sok pénzünk van, vehetünk valami jobb fegyvert is (általában a drágább a jobb, kivétel pl. a **Flamethrower**: amilyen drága, olyan sz*r.) A boltokkal egyébként vigyázzunk, mert előfordulhat hogy elfogynak a tárak, és akkor lehet menni egy másikhoz. Bevásárlás után lépjünk le a városból, ez még nem nekünk való, ha rossz helyre tévedünk, lelőnek, mint egy kutyát. Menjünk be a barlangba, ami innen délre van a hegy bal oldalában. A barlangban lőjünk le mindenkit, aki csak él és mozog, valamint aki él és nem mozog, sőt azt is aki nem él és mozog! Aki *nem* él és *nem* mozog, azt raboljuk ki (használjunk **PERCEPTION**-t) Ha jól feltáposodtunk, menjünk vissza **QUARTZ**-ba, ahol az **EMPORIUM**-ban megint vásárolhatunk (a **GAS MASK**-okat adjuk el, nem jók semmire). A temetőt is ki lehet rabolni (kb. 300 cash). A jól végzett munka után vágódjunk be a kocsmába (**BAR**). A bal sarokban van egy idióta aki találós kérdésekkel szórakoztatja szerencsétlen felebarátait. (egyszerű betűjátékok) A fazon kérdései elől meneküljünk a klotyóba, és kérdezzük meg a palit *KIDDLER*-ről. Jegyezzük meg mit válaszol, majd mondjuk ezt az idiótának arra a kérdésére, hogy hogy mondod 8 betűvel a **BARMAID**-et. (**Kivételesen nem CoVboy BARMAI-ról van szó**) Valakit a partiból küldjünk oda a bárpulthoz (**DISBAND**) aki ezt közölje *ELLEN*-nel. Ő erre elküld minket a hotelbe. (Ha a hátsó kijáraton megyünk, kapunk némi fegyvert meg muníciót) Ja, ha valaki a bárban lelőtte a táncosokat (**YESSS!- Beavis&Butthead**), az a színpadról a **DEXTERITY** vagy az **ACROBAT** használatával tud lejönni. A hotelben a 18-as szobában találjuk meg a csajt, mondjuk neki azt amit *Ellen* válaszolt nekünk. Kapunk némi pénzmagot meg fegyvereket. **Tanács brutálisabb lelkületűeknek**: Ha kirobbantottad az üveget és odamentél a széfhez, vigyázz, mert bomba van benne! Most menjünk el a **COURTHOUSE**-ba (a jelszót a leírás végen keresd). Innen vagy a fákon, vagy a lépcsőn másszunk fel a 2. szintre. Lesz itt a jobb felső sarokban egy agyonkínzott fa-

zon. Ha még él, adjunk neki **SNAKE SQUESTEZIN**-t. Ha mindenkit kiszabadítottunk, távozhatunk is.

Ha idáig eljutottunk, a legjobb, amit tehetünk, hogy csendesen örvendezünk, és lenyomunk egy sört. Megvolt? Akkor mehetünk tovább. **Quartz**-ban jobbra középen, kb a két ház között (így jár aki nem csinál térképet) új helyszínre bukkanunk. A falon megfelelő helyen felmászva (mondtuk, hogy falra fogtok mászni a leírástól) idilli kép tárul ámuló szemeink elé: egy üveg ablak, és néhány aljas, undorító, rohadt gusztustalan, visszataszító, (...), brutális, elmezavarodott, (...), aljávaló, mocskos, (...) pszichopata tömeggyilkos. Ennek láttán csak egyetlen dolgot tehetünk: *Drága testvéreink!* — kiáltással lerohanjuk és keblünkre öleljük őket. Hmmm, felebarátaink nem igazán értékelik a hirtelen érzelemkitörést... Akkor viszont lőjük le őket. Lent a pincében dekkol egy *ACE* nevű palimadár, vigyük magunkkal. Az ajtó mögött találunk egy páncélszekrényt, ha küldtök egy üveg sört, elárulom a kódot... **(Na jó, végül is ez nem Mr. AIDSface műsora: a kód 11- 16-27)** Bent a teremben egy fazon szórakozik velünk: bombát aggatott egy nénire és csak akkor adja meg a kódot, ha leléphet. A szerencsétlen biztos nem olvas CoV-ot ott ugyanis le van írva, hogy a bomba kódja 11-27-97-04-30.

Ennyi szenvedés után elhagyhatjuk a várost. Ha hoztuk *ACE*-t, akkor akár jeep-pel is mehetünk. Balsorsunk most a nomádokhoz fog vetni (bár lehet, hogy ez inkább a nomádok balsorsa...). Aki nem találná meg a helyet, annak egy kis help: az **Agricultural Center** fölött van (és nem a **Citadell**). Ha van pénzünk, vegyünk két motort (az egyik a jeep-be, a másik **Highpool**-ban a vízvezetékhez kell). Kapunk még egy **VISA CARD**-ot is, ezt **Quartz**-ban a **Head Crusher** melleti széken **USE**-olva a fickó hajlandó szóba állni velünk (semmi értelmes infot nem sikerült kiszedni belőle).

Needles. Folyó túlpartján, **Quartz**-tól északra. Jobb felső sarokban könyvtár, doki, rendőrség, bunker. **(Na, hogy tetszik a távirati stílus? Na jó, akkor ne erőltessük.)** A bunkerban a figyelmes kalandorok egy hullára lelnek, ami még nem lenne különös, de ennek az ujján egy rubingyűrű van (volt). Kissé délebbre egy városkában újabb érdekes dologra bukkanunk: egy kocsma! A neve **Acapulco bár**, ez a jelszó is. A szerencsejátékba nyugodtan szálljunk be, úgyis veszteni fogunk. Van itt egy nő is. A szokásos hülye poénok (*Te a hasadon szoktál aludni? Nem? Akkor alhatok én rajta...?*) után ledöbbenve konstatálhatjuk, hogy a csaj pont erre bukik, és hajlandó akár velünk is jönni. Jó páncélja van **(VEGYÜK LE RÓLA!!! — kórus a HQ-ról)** és ráadásul egy **UZI** a kezében (ezt tényleg vegyük el tőle, mert még elsül.) A roncsok közül kirobbantva egy keveset egy banda főhadiszállására jutunk. Na nézd má' nem belénk kötöttek... Ha már térdig járunk a hullák között, szépen raboljuk is ki mindet, különös tekintettel egy **Bloodstaff** nevű ellenőrző botra. Hehe, van belőle vagy száz... Rutinosabbak csak az igazit veszik fel, ezt onnan lehet felismerni, hogy igen jellegzetes helyre dugták, és rajta van a bólogató zsiráfos matrica. A város mellett van egy szerelőműhely, ide hozták a jeep-ünket (csak azért sem fogom dzsipnek írni) ha itt használjuk a motort (vagy motrot?) mehetünk **Las Vegas**-ba. Még ne menjünk oda, van itt sokkal jobb hely is. Pl DK-re van egy „gombás" templom, itt a fazonnak mutassuk meg a rubingyűrűt, mire ő követelni kezdi a **Bloodstaff**-ot. Hehehe, mégsincs nálunk az igazi! Akkor előtte nézzünk el DNY-ra ahol némi robbantgatás (és esetleges sugárfertőzés) után egy-két **NATO Assault Rifle**-lel leszünk gazdagabbak. Ez a legjobb nem-lézer fegyver (Cyberpunkoknak: **FN-RAL**) Hopp, most kivillant a piros **LED**, ez azt jelenti, hogy a leírás túllépte a bűvös 20 Kbyte-os határt, ezért egy kicsit tipphalmaz-jellegűvé alakítjuk a dolgot, mert ilyen step-by-step módszerrel a CoVboy Postát is kiszorítanánk az újságból... **(Hi-hi! Én már keresztbetett lábbal várakozom a 38. oldal tetején. Lehet próbálkozni... CoVboy)**

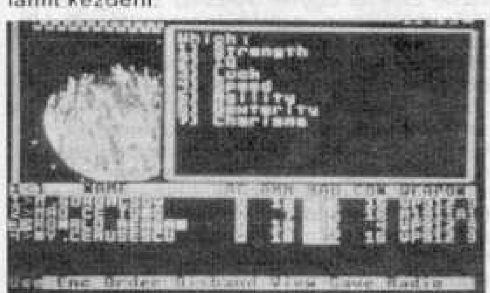
- Északnyugatra **Needles**-ben van egy **Holy Game** a templomban, 30 lépésből lehet megcsinálni. Lejutva egy kis úszás után (mondtuk hogy kell) megszerezhetünk egy **Bloodstaff**-ot (kivételesen ez már az igazi lesz) Kimenetelnél **MOTEKIM** a rakéta indító kódja.
- **Darwin Village**-ben van egy feketepiac ahol igen jó stuffok vannak, ide még **Las Vegas** előtt menjünk el.
- **Las Vegas**-ban az összes utcakereszteződést próbáljuk meg elkerülni, mert az itt dekkoló *Scorpitron* nevű robot igen csak tápos: 7 tár töltény 2HP-t vitt be neki (van neki úgy 100-150...). Rakétákkal lehet kicsinálni a fiút **(elsőre úgy-sem fog sikerülni, úgyhogy mentsetek állást — Az optimizmus hangja)**
- A *scorpitron*-tól jobbra eső házak közül kettőben is fészkel valaki, akit belépési kísérletnél nem jelez (a szokásos duma) A rendőrfőnököt itt nem muszáj lelőni, a belépési kódot hozzá a leírás végén megtaláljátok. Ha kinyitjuk *Fast Freddie*-t, jót röhög, majd megpróbál lelőni.
- A templomba csak maximális lőszerkészlettel menjünk, jól fog jönni némi **TNT** is (mondjuk 10-15). Belépéskor vagy **OPPENHEIMER**-t vagy **BLOODSTAFF**-ot mondjunk. Ja, a **Bloodstaff**-ot ugye visszavittétek a templomba **Needles**-ben, és elkértétek újra...? Az ajtót be is lehet robbantani ez kb. 60 őr nyakunkba zúdulását jelenti, és ha túléltük, legalább két szintlépést eredményez. Brutálisabbak a vezérlőteremben **ELECTRONICS**-szal felrobbanthatják a reaktort. A főpap megkérdezi, ki küldött, ezt mindenki nézze meg a Paragraph gyűjteményben (Ha véletlenül nem lenne kéznél, választhatok bárkit csak *Fast Freddie*-t ne.) Van itt rejtekajtó is, a kint talált kulcs nyitja.
- Lent egy robot volt birodalma terül el a folyón és a szakadékon kötéllel kelhetünk át. Ha beleesnénk, egyesével ki lehet jönni (de csak egyesével, ugye mindenki tud úszni?) Szedjük össze az összes alkatrészt (a folyó túloldalán is van egy) és megjelenik egy rakás ellenfél (az első zsáknál nem jelzi ki, csak a másodiknál) A **THE WALL SOUNDS HOLLOW** üzenetet adó falak kirobbanthatóak. Ha minden cucc megvan nekiállhatunk helyrepofozni a robotot. A javítást a robot fejétől kezdjük (ne a lábától!) **(Ákosom, te ennyire hülyének nézel mindenkit? — HANCU) (Nem, csak téged — ÁKOS) (Hát én ??? — CoVboy)** Ha a robot feléledt, megmutatja a **Sleeping Base** helyét.
- **Sleeping Base**: A secpass 1, 3, 7. A összevadászása valószínűleg az eddigiek után nem fog nagyobb gondot jelenteni. Az asztalokat nézzük jól meg, hátha valaki ottfelejtette a sörét, és minden kinyitható nyissunk ki **PICKLOCK**-kal. Klónozás: **CLONE TECH** kell hozzá, valamint egy üveg **(JUG)**, és a **Clone Pad**-be való behelyezés után 48 órát kell várni. (érdemes a főtérképre kimenni, ott az idő gyorsabban telik.) Ha rendberaktuk a generátort, hagyjunk ott valakit (lehetőleg ne legyen nála secpass), aki majd ki/be kapcsolgatja azt. Az elektromos rács előtt áram kikapcs. (a rács el tűnik) aztán bekapcs., hogy az ajtót ki tudjuk nyitni. Ezt néhányszor eljátszva át tudunk jutni. Lesz itt néhány robot, meg egy széf (3-as **SAFECRACK** alatt kicsit sokáig fog tartani a kinyitása). Van itt egy helikopter-szimulátor is, **ROM BOARD** kellene neki, biztos van egy felesleges. Csak azt küldjük be, akinek elég magas a **DEXTERITY**-je és az IQ-ja. A szim-ben megtanulhatjuk a **HELI. PILOT** skillt (3 pont, 25 IQ), ami még jól fog jönni. **(Ja, ez ilyen könnyen megy? Repülök még két kört a Comanche-csal, aztán indulok lebombázni a HQ-t! — HANCU)** A figyelmesebbeknek biztos feltűnik, hogy van itt egy ajtó, amit egyik sec pass sem nyit, de látni, hogy tele van mindenféle-vel. Na ide kell majd a sec pass B (ebből kettő van, egy **Darwin Village**-ben, a másik **Citadell**-ben) Ha majd bejutunk a szuper-erős falra küldjünk rá néhány rakétát, és örüljünk a bent talált stuffoknak.
- **Darwin Village**: Ahogy azt már a CoV 11-ben megjegyezte egy okos illető, ez egy elég rázós helyszín lesz. A feketepiac előtt a két őrt vagy lelőjük, vagy mondunk nekik egy jelszót (lásd később). A feketepiacon szinte minden megtalálható, beleértve a rakétákat, és gépfegyvereket is, sőt egyszer sikerült finn nyelvkönyvet is szereznünk! Mellesleg van itt egy könyvtár is. (Még nem mondtuk? A könyvtárakban lehet új skilleket tanulni.) Délen egy kövekkel kirakott úton menjünk ki, ez egy régi, használaton kívüli bázisra vezet. **Secpass 7** nyitja az ajtót, benn némi (!) barangolás és liftezés után egy *Finster* nevű ürgébe botlunk. Ha már másodszor találkozunk vele lőjük le és (már úgyis rég volt utoljára **Brutality Overflow**-nk) szedjük fel a fejét. Előtte még egyszer tévedésből megkötöznek, onnan **DEXTERITY**-vel szabadulhatunk. A változatosság kedvéértitt is egy szimulátorra fogunk bukkanni előbb-utóbb, de ez egy pöttyet durvább a helikopteresnél. Az egyik öngyilkos hajlamú emberünket tápoljuk jól fel (A létező legjobb fegyverek, sok lőszer, rakéták, tuti páncél, és jó ha magas az ügyessége meg az IQ-ja. Használva a fejet egy **Virtual Reality**-be kerülünk. Az első számokkal kapcsolatos találós kérdésekre úgyis rájöttök **(Na tessék, most meg túl intelligensnek képzelsz mindenkit — HANCU) (Ne aggódj, téged azért nem — ÁKOS) (Hát én??? — CoVboy)** Na jó, az utolsó megoldását megsúgjuk: 20. Ezután egy terembe kerülünk, ahol ide-oda teleportálódunk. Ha esetleg beszorulnánk a bal felső sarokba, használjuk az IQ-nkat **(USE ATTRIBUTE)**. Valahogy próbáljunk meg kikeveredni innen. **(Nesze neked, "teljes leírás")** A következő teremben a szögesdrótnál szintén IQ-t kell használni, de nem oda, ahol állunk, ha nem ahol az akadály van (lehet, hogy nem lesz elég egyszer). Ezután szegény megboldogult előad egy monológot (???), a válasz vagy a neve, vagy **NOTHING**, erre már nem emlékszünk kristálytisztán. Ha a név volt a válasz, akkor a következő teremben a NOTHING lesz. Itt még egy teniszmeccset kell megnyernünk (**USE DEXTERITY 24** körül már van esélyünk) Még egy utolsó kérdés lesz, a válasz **ICEBERG**. E zeken kívül van még egy csomó akadály, amit rakétával kell szétlőni. Ha valahol rossz irányba megyünk, elkezdünk haldokolni (De kedves!), ekkor használjuk valamelyik **ATTRIBUTES**-t (jó sokszor). Ha végre-valahára kijutottunk, jön a főellenfél, akinek a HP-ját csak exponenciális alakban tudnánk kifejezni, mindenesetre jó móka lesz végezni vele. (Kb 5 tár az **ION BLAMER**-ből azért betesz neki) Ha sikerült levágni, kapunk egy secpass B-t. Irány vissza **Sleeping Base**, azután a **Citadell**.
- **Citadell**: Már biztos járt itt mindenki, és villámgyorsan át is költözött az Örök Vadászmezőkre. (***Wasteland***-en a kiváncsi nem hamar megöregszik, hanem gyorsan elpatkol...) Na, de most már tápos fi-

ük vagyunk! Ennek ellenére, amíg az **INNER SCANTUM**-ig el nem jutunk, gyakran mentsünk állást. (Lehet, hogy mégse vagyunk olyan táposak?) Miután rakétákkal szétlőttük az őrt álló palit (mással nem igazán fog menni), robbantsuk be az ajtót! Aztán robbantsuk ki még egyszer! Bent először menjünk el balra, írtsunk ki mindenkit, és vegyük fel az **ION BLA MER**-t, majd **SAFECRACK**-kel nyissuk ki az ajtót. Bent egy kis kotorászás, aztán próbáljuk meg semlegesíteni az alattunk levő bombát (**BOMB DISARM**). Jobbra a vitrineket **PICKLOCK**-juk ki. A **Giant Bat Fetish** látszólag nem jó semmire, de azért vigyük el. Utunkat északra folytatva és — már unom leírni, de: — minden ellenfelünket sz***á lőve, találunk egy **PROTON AXE**-t (valami új dezodor, jó lesz kulcs helyett) na meg lesz *interesting people*-lel fogunk itt meetolni, a neve *Red-Hawk* (monokróm monitoron *Greyhawk*), ne vegyük fel a bandába, mert bár sok a **MAXCON**-ja, de nem szeret lövöldözni, és nem is ért semmihez. Kivételesen lesz itt egy lépcső is, amit egy rács zár le. Namost menjünk délre a kereszteződésig és jobbra. Be az első ajtón, és megint délre. Ha jól csináltuk mindenféle szertartási kellékek vannak itt. A két szélsőre ráléphetünk, a középsőre nem, azt inkább vizsgáljuk meg tüzetesebben (**PERCEPTION**), találunk egy kulcsot (vagy **BLACKSTAR KEY** vagy **NOVA KEY** — már nem egészen emlékszünk, hiába, a szenilitás...) Ha a lépcső mellett bemegyőnk az ajtón, találunk egy lelógó láncot, amit hirtelen felindulásból húzzunk meg: **USE STRENGHT** (a hirtelen felindulás mellett nem árt a 18-as erő sem) Így már bejuthatunk a lépcsőn az **INNER SCANTUM**-ba. Itt több említésre méltó dolog is van:

1 — Ha balra megyünk, az asztalokat figyelmesen szemlélve találhatunk egy sec-pass B-t.
2 — Szemben egy ámítógép, amibe a **ROSE-BUD** jelszót bepötyögve, kinyílik az ajtó. Mögötte némi stuffok vannak, többek között 5 **POWER ARMOR**.
3 — Egy **Toaster Repair**-ra alkalmas asztal, itt használva egy **Broken Toaster**-t néhány csekélységgel leszünk gazdagabbak A **Toaster** (kenyérpirító?!) egyébként előző életében **Bag of Holding**-ként szolgálhatott, mert jó sok cucc fért bele.
4 — Egy helikopter, amit csak egyszer tudunk használni, majd **BASE COCHISE**-re megyünk vele, ha megtudjuk, hol van.



Ha még mindig bírjuk (BEER-juk) a strapát, menjünk el a főtérkép bal alsó sarkába, van itt egy kisebb tábor. Belépési kódként *REDHAWK*-ot mondjunk. (Már ha egyáltalán van még valaki, akinek akár mit is mondhatnánk, és nem lőttük porrá az egész kócerájt első reakcióként) Ha velünk van *Redhawk*, akkor egyből, ha nincs akkor a **Giant Bat Fetish** megmutatása után elmondják, hol van a gépek fő bázisa (**BASE COCHISE**). Ez a bázis a térkép bal felső sarkában van, lehetőleg helikopterrel menjünk, mert gyalog kissé macerás lesz. A leszállóhelyről úgy tudunk lejönni, hogy a tetőn levő roncs-robotok egyikébe be lekúldünk egy rakétát. Bentről lejjebb jutni a jobb vagy baloldali falon át lehet (ahol vékonyabb a fal (vizsgáljuk meg) ott ki lehet robbantani) Az ámítógépet **BREAK**-kel állítsuk le (ne a 64-est, te idétlen, azon nincs is ilyen gomb!) Az ajtókat vérmérséklettől függően **PICK-LOCK**-kal, vagy rakétával lehet kinyitni. Van itt még egy pár fegyver, és egy újabb ámítógép, amit elindítva választhatunk 3 robot közül (az egyiket elvihetjük **NPC**-nek, a másik kettő viszont visszalő). Ugye ide már úgy jöttetek, hogy minden karakternek van **RAD SUIT**-ja? (**időközben a szomszéd gépen élénk sípolások közepette kifagyott a DOOM. Erre mondják hogy FOR DOOM THE BELL TOLLS... (tudod kivel szórakozz! — Hemingway**) Szóval, ha nincs **RAD SUIT**-od, akkor in kább! &%((('%%&!äUúli (**semmi baj csak a Homár tehénkedett rá a billentyűzetre**) A lényeg: idejövetel előtt vegyünk **RAD SUIT**-ot! Ha már van, vegyük fel, és keljünk át a hídon. Na, itt lesz egy nagyon durva csatánk, az esélyünk a győzelemre erőteljesen konvergál a nullához. (Ha az első körben nem veszünk fel valami normális páncélt a **RAD SUIT** helyett, akkor pláne) Ha sikerül lejjebb jutnunk, a legnagyobb ügyességű emberünkkel menjünk végig az olajos csövön, a többin mindenkinek át kell mászni. Ha az utolsó ajtót is kinyitottuk vegyük számba a lőszerkészletünket (aki most a szájába vette a lőszerkészletét, az jobb, ha lelövi magát...) Ha kevésnek ítéljük a municiót, menjünk ki utánpótlásért. Lent a játék utolsó helyszínére jutunk. Vegyük fel a **RAD SUIT**-ot és a bal felső sarokban a reaktorba pakoljunk némi kis **PLASMA COMPLO**-t (**??? — ÁKOS mester ismét a szebbik írását vette elő**), szóval ezt a plazmás izét, aztán vonuljunk a jobb alsó sarokba, ahol **ELECTRONICS**-szal úgykódve ki lehet nyitni a cilindereket. 4 darab van belőlük és mindegyikhez külön kulcs kell (ugye megvan mind?) na meg egy kombináció (ez az amit égen-földön nem találtunk). Így a partinak négyfelé kell válnia, és a sorrendet illetően az RND függvényre hagyatkoznia... Ha megvan a kombináció, egy óránk van elhagyni az épületet. Érdemes a most megjelent **ESCAPE POD**-ot használni. Ha kiértünk a program gratulál, bár a **GAME OVER**-t nem írja ki, de nem lehet semmi újat csinálni (Azért a bizonytalan hangnem mert pl a **DKOK** is (nem) fejeződött be) Talán ha visszamegyünk a **RANGER CENTER**-be tudunk valamit kezdeni.



Na, ha már így belejöttem az írásba (meg amúgy is egy csomó hely van még a lap aljáig) kaptok még egy nagy rakás HIN- TET.

Először is a játékban fellelhető összes kód, jelszó meg stb. csak úgy ömlesztve:

MOTEKIM	OPPENHEIMER
MUERTE	THANATOS
ICEBERG	CRUMB
BIRD	KESTREL
CATERPILLAR	REDHAWK
VRABUTLN	ROSEBUD
R	ACAPULCO
FINSTER	11-27-97-04-30-11-16-27

A gyógyulásról: mindenki 30 percenként gyógyul 1 **CON**-t, a főtérképen a <balra nyíl> billentyűvel passzolhatunk 4 per cet. Ez más helyszíneken 2, 1/2, vagy 1/4 perc.

Az NPC-kről: a gép irányítja őket tehát ő határozza meg, hogy kire, és mennyit lő, de még azt is, hogy kinek és milyen tárgyat hajlandó átadni. Általában második-harmadik kérésre bármit odaadnak, kivéve a *Redhawk* stílusú fazonokat, tőlük csak úgy lehet elszedni stuffokat, hogy megvárjuk, míg harcban kifekszik (**UNC, SER**, stb) akkor már nem ellenkezik.

Tárgysokszorozás: elég nehéz ügy, a játék készítői mindenáron ki akarták védeni a kis soxorozó játékosok támadásait, de azért két kiskaput sikerült nyitva hagyniuk:

1 — Csinálj még egy játéklemezt, és ezen is szedd össze a tárgyakat.
2 — Menjünk el mondjuk **Quartz**-ba, álljunk a bolt elé, mentsünk állást. Menjünk be a boltba, adjuk el a cuccot, menjünk ki, **Power Off**. Ha most állást töltünk, a stuffok nálunk is meglesznek, és a boltban is meg lehet venni őket. Értelemszerűen ezzel a módszerrel csak olcsó tárgyakat érdemes sokszorozni. (De pl **Power Pack**-et majdhogynem muszáj, mert úgy van a játék elkészítve, hogy ha nagyon spórolunk, az utolsó csatára épp hogy csak elég marad. Viszont ha nagyon spórolunk vele, simán kihalunk a durvább csatákban)

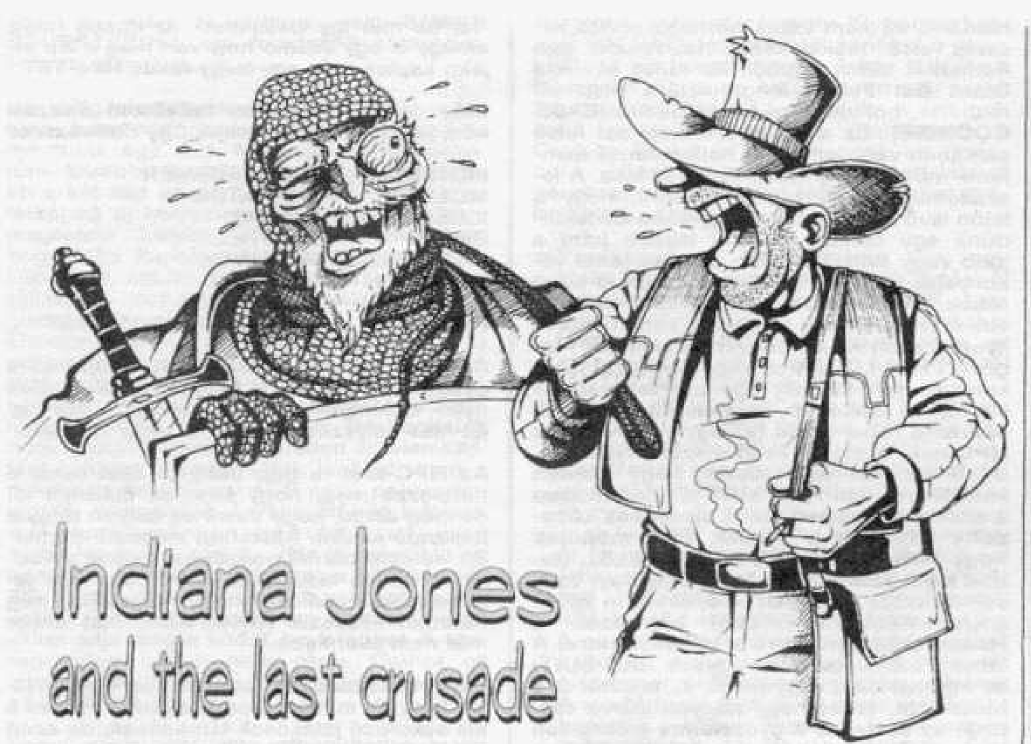
A sugárzásról: este 6-tól reggel 6-ig kirajzolja a radioaktív területeket, nappal használjunk Geiger-számlálót. Ha radioaktív területre érünk, vegyük fel a **RAD SUIT**-ot.

Hmmmmmm.... Hát mit is mondhatnánk még a ***Wasteland***-ről? A kivitelezés a mai CD-s csodákhoz képest elég gyermetegnek tűnhet (na jó, valljuk be: az átlag C64-es stuffokhoz képest is...), de maga a JÁTÉK nagyszerű. Sajnos eddig csak 64-en volt szerencsénk hozzá, pedig egy SVGA-s GUS-os PC-verziótól biztos sokaknak kiakadna az állkapcsa. Már szóltunk ez ügyben az ***Interplay***-nek, de ránk se bagóztak. Hát ez van.

Utóirat: Kedves Adry! Az összes (volt) barátnőmhöz hazamentem, de egyikük sem vállalta magára a CoV-os hirdetést. Így a legjobb az lesz, ha Te jössz haza hozzám! Neked is minden meg van bocsájtva! HANCU

Még annyit, hogy THX Szabó Tibornak, akinek a tippjei közül ugyan nem sokat használtunk fel, de a leírásban fellelhető összes hiba elkövetését rá fogjuk fogni.

• *ÁKOS & HANCU*



Indiana Jones and the last crusade

Indiana Jones és az utolsó kereszteslovag, talán mindenki rájött, hogy ezt takarja a sokat sejtető angol cím **(Köszönjük a kioktatást — CoVboy)**. Valószínűleg elég kevés olyan ember van, aki még nem hallott *Indiana „Indy" Jones*-ról. A rendkívül látványos és izgalmas kalandfilmek (*Harrison Ford* főszereplésével) hatalmas sikert és pénzt arattak (és nem véletlenül).

Ez a szöveges program az azonos című film történetét dolgozza fel meglehetősen nagy alapossággal.

Aki nem látta a filmet, vagy nem olvasta a könyvet annak valószínűleg kevés sikerélménye volt idáig, mivel a játék elég sok lehetőséget kínál arra, hogy téves lépés esetén újra próbálkozzunk elölről vagy egy kimentett játékállástól. Szörnyű titkot árulunk el azzal, hogy eme program pl. C64-re valamikor '89-ben készült a kor hagyományaihoz hűen. A játék „szerencsére" magyar nyelvű, tehát aranylag könnyen érthető.

A sztori 1938-ban játszódik. Bármilyen hihetetlen, de Mi irányítjuk *I.J.*-t, aki egyébként egyetemi tanár, régész, tudós, kalandor stb...

A laikusok számára egy rövid bevezető: *Indy megtudja, hogy apja, Dr. Henry Jones eltűnt Velencében miközben a Szent-Grál után kutatott. (A Szent-Grál egyébként egy kehely, amelyből Jézus Krisztus utoljára ivott, és amibe felfogták a vérét ama bizonyos keresztrefeszítéskor. Eme ereklye birtokosa örök életű lehet, szóval „értékes" egy csecsebecse.*

Indy elindul megkeresni az apját. Indy-t az utasítások bepötyögtetésével irányíthatjuk négy országon keresztül **(vagyis Indytjuk indít, akarom mondani indítjuk Indy-t — CoVboy)**. A játék első színhelye Velence, s annak egyik tere, ahol legbölcsebb dolog, ha déli irányba megyünk (D) **(és ki is lyukadunk Kápolnásnyéken nemde? CoVboy)** így elkerüljük, hogy 0%-os legyen a teljesítményünk. Egy nő lép hozzánk akivel elbeszélgetve (BESZÉL NŐ) megtudjuk, hogy *Elsa Schneider*, apánk asszisztense. A nő nagyon tetszik *Indy*-nek, ezért udvarlásként adjunk pár szál szegfűt **(vagy szekfűt — CoVboy)** a nőnek (LOP VIRÁG, AD VIRÁG). Erre ad egy papírdarabot. Nézzük meg, hogy mi a franc az (V PAPÍR). Római számok vannak rajta **(Uno, due, tré, kvattróóó! — CoVboy)**. Beszéljünk tovább a nővel (BESZÉL ELSA). *Elsa* elmondja hol van a könyvtár, ahonnan az apus eltűnt. Menjünk oda (É, É). *Indy* rájön, hogy római számok vannak festve az ablakokra, és hogy az oszlopok is meg vannak számozva. Azokat is nézegessük meg (V OSZLOP). Az ügyes vizsgálódás eredménye, hogy kiderül az X-es szám egy kőlapot jelent a padlón (V PADLÓ). Mivel ez egy ősi templom volt, meg amúgy is könyvtár, éppen itt az ideje, hogy megrongáljuk (FESZÍT KŐLAP). Eredményes volt a gyakorlat, mert egy sötét üreget találunk. Menjünk le (LE). Hogy *Elsa* ne féljen és, hogy lássunk valamit, ezért csináljunk egy kis fényt (GYÚJT ÖNGYÚJTÓ). Sétáljunk a katakombákba (É, ÉNY, É). Hamarosan egy terembe jutunk, ahol a patkányokon kívül egy szép szarkofág is van **(És burája nincs a teremnek? A teremburáját! — CoVboy)**. Legyünk kíváncsiak és próbáljuk meg kinyitni (NYIT KOPORSÓ). Megtaláltuk az egyik keresztes lovag maradványát! Nézzünk bele (V KOPORSÓ). De mielőtt boldogan örülhetnénk a csontváz és a kellékeinek, a látványban megzavar minket az a tény, hogy a „véletlenül" létrejött tűz elől menekülő patkányok és a tűz mindjárt elér minket. Éppen ezért ugorjunk bele a vízbe *Elzá*val együtt (RAGAD ELSA, UGRIK VÍZ). A vízben egy koporsó ringatódzik csendesen. Ússzunk oda (ÚSZIK KOPORSÓ). Néhány patkány úgy gondolja, hogy tudunk rajtuk segíteni. Erről „beszéljük le" őket (ÜT PATKÁNY). Mivel ez nem oldotta meg a problémánkat, inkább távozzunk a barátságtalan helyszínről (ÚSZIK). Egy csatornanyíláshoz sikerült eljutnunk. Menjünk ki a szabad levegőre (FEL). A Szent-Márk térre jutottunk ki. Nézzünk körül (V TÉR). Négy férfi rohan felénk... valószínűleg nem segíteni akarnak **(hanem Autogramot kérni: hát mánnyiért aggyá grámját — CoVboy)**, úgyhogy fussunk egy kicsit (FUT). Egy motorcsónak van a parton, amibe a felelőtlen gazdája benne felejtette a slusszkulcsot (UGRIK MOTORCSÓNAK, INDÍT MOTOR). Nem indul első próbálkozásra... (INDÍT MOTOR). Az egyik üldöző férfinak sikerül felugrani a motorcsónakra. (FORDUL). Így sikerül elkerülni egy ütést. Ezután verjük meg egy kicsit (ÜT FÉRFI). Miután a férfi kiszállt, gyorsítsuk fel a gépet (GYORSÍT MOTORCSÓNAK), így nem mi rohanunk bele az előttünk lévő hajóba, hanem az egyik üldöző motorcsónak. Nem baj, van még egy. Kezdjünk el ügyeskedni (FORDUL). A mutatványunk hatására az üldözőink ránklőnek, ami véletlenül szétlövi a motort. Az üldözők ahelyett, hogy lelőnének, hagyják, hogy átszálljunk, és lenyomjuk őket (UGRIK MOTORCSÓNAK, ÜT FÉRFI). Már csak egy férfi marad, aki elvezeti a motorcsónakot a közelünkben működő propellertől, de mi egy (RAGAD KORMÁNY) utasítással elindulunk vissza a daraboló felé. Beszélgessünk a férfival, aki *Kuzim*nak vallja magát, de azért nem akar meghalni (BESZÉL FÉRFI), miután megtudjuk, hogy hol az apánk, indítsuk el a motort, különben nagyon pici véres darabokká válunk... (INDÍT MOTOR). Miután megmenekültünk, végre nyugodtan elmehetünk a szállásunkra, ahol elolvashatjuk az apánk naplóját (V NAPLÓ). Rájövünk, hogy hol van a Szent-Grál helye, de mi inkább elmegyünk az apánkhoz, aki Ausztriában van fogvatartva, a Brunwald kastélyban.

Huh. Most jön a második rész. Kezdetben *Elzá*val a kastély bejárata előtt állunk. Kukkoljuk *Elsá*t (V ELSA), mire kiderül, hogy egy szép bunda van rajta. Hogy nekünk is legyen, lejmoljuk el tőle (KÉR BUNDA) **(Rántotthús bunda nélkül? Pfúúúj! — CoVboy)**. Miután felöltöztünk, nincs más dolgunk mint kopogni (KOPOG AJTÓ), majd a komornyikot félreállítani az útból (ÜT KOMORNYIK). Sétáljunk a kastélyban (BE, NY). Egy ajtóhoz érünk, menjünk be (FESZÍT AJTÓ, BE). Mivel apánk a szomszédos szobában van, menjünk át hozzá (NYIT ABLAK, DOB OSTOR, UGRIK ABLAK, VÁR, FESZÍT ABLAK, BE). Amint sikerül bejutni a szobába apánk fejbe üt minket. Beszélgessünk el az öreggel (BESZÉL APA), csevegésünket pár náci katona megjelenése zavarja meg. Egy kis verekedés után (ÜT NÁCI), megszerezzük a fegyvert. Menjünk el *Elsa*-ért (D). Ha meg akarjuk menteni az életét (és a mienkét), akkor adjuk meg magunkat (DOB GÉPPISZTOLY). Miután megkötözték minket, elvették a naplónkat, és magunkra hagytak minket, próbáljunk meg kiszabadulni (AD ÖNGYÚJTÓ, GYÚJT KÖTÉL). Miután sikerült felgyújtani a szobát, másszunk be a kandallóba (BE). A kandallóban van egy fogantyú. Húzzuk meg (HÚZ FOGANTYÚ). Az egész kandalló elfordul és mi egy rádiós szobába jutunk, ahol pár barátságos német katona van, akik hamarosan észrevesznek bennünket. Egyetlen mód a túlélésre, hogy visszamegyünk az égő szobába (INDÍT AJTÓ). Tépjük le a köteleinket (RAGAD KÖTÉL). Másszunk fel a szobában lévő kürtőbe (FEL), majd miután várakoztunk, menjünk vissza a szobába (VÁR, LE). A kandallón keresztül menjünk vissza a rádiós szobába (INDÍT AJTÓ), hogy ne tudjanak követni, ékeljük ki a rejtekajtót (RAGAD ZSÁMOLY). A szobában maradt katonák kicsit megégnek, mi viszont nem tudunk kimenni a szobából, mivel nincsen kijárat. Pihenésképpen üljünk le (ÜL), mire egy rejtek-rejtek kijárat nyílik meg előttünk (alattunk), menjünk le rajta (LE), mire egy föld alatti kikötőbe jutunk. Várjuk meg míg az őrjárat elmegy (VÁR) **(Szerintem a kikötőbe mentünk, nem a várba — CoVboy)** és utána szálljunk be egy motorcsónakba, és tűnjünk el (UGRIK MOTORCSÓNAK, INDÍT MOTOR). Menjünk ki a barlangból (É). Kint találunk egy „jó fajta" motort. Menjünk ki vele (INDÍT MOTOR, É). Egy kereszteződéshez jutunk. Ha esetleg nem Berlin felé vennénk az utat, egészen biztos, hogy elkapnak, úgy hogy irány a napló megkeresése (FORDUL).

Jawohl. Jetzt geht a **harmadik rész**(let). A helyszín Berlin, ahol éppen Hitler mozifelvétel van. Menjünk át a tömegen (É, K). Íme

előttünk van *Elsa*. Vegyük el tőlle a naplót (KÉR NAPLÓ, FOG NAPLÓ), majd beszélgethetünk is vele (BESZÉL ELSA). Lépjünk le a buliból (D, NY). Egy repülőtérre érünk. Mivel túl sok a Gestapo-ügyünk inkább menjünk ki (NY). Egy másik váróterembe jutunk. Álljunk be a sorba és (v)együk meg a jegyünket (VÁR, KÉR JEGY, AD PÉNZ). A jegy Athénba szól, de ez lényegtelen, úgy se jutunk el odáig. Menjünk oda a „repülőhöz" ami egy kedves kis léghajó (D) és szálljunk be (BE, AD JEGY). Bent az ajtó előtt állunk, amikor észrevesszük, hogy *Vogel* ezredes közeledik, régi ismerősünk a kastélyból **(Az egy másik játék — CoVboy)**. Gyorsan menjünk be a személyzeti szobába (BE), majd a belépő stewardet üssük le (ÜT STEWARD). Menjünk ki és játsszuk el a steward szerepét (KI, KÉR JEGY). *Vogel* ezredest dobjuk ki a gépből (RAGAD VOGEL, DOB VOGEL). A megdöbbent utasoktól kérjük el a jegyeket (KÉR JEGY), így megnyugszanak szegények. Végre pihenhetünk egy kicsit (ÜL) és olvasgassuk a naplót (V NAPLÓ), megtudjuk, hogy haa Grál-templomába, akkor három próbát kell kiállni, mint a mesében. Sajnos a leütött steward magához tér, és így menekülnünk kell (NY, FUT, FEL). Egy biplánhoz (kis kétfedelű repcsi) **(Azt hittem bitplane, de végül is ez nem Jean rovata — CoVboy)** jutunk, ami az egyetlen lehetőségünk a menekülésre. Bár nincs jogsink, azért szálljunk be és szálljunk fel (BE, INDÍT MOTOR, INDÍT BIPLÁN, NY). Nyugodt repkedésünket megzavarja, hogy két messerschmidt tűnik fel. Gyorsan szálljunk le (LE, LE), miután összetörtük a gépet és kiszálltunk (KI), észrevesszünk egy felelőtlenül leparkolt kocsit. Miután elloptuk, menjünk a nyugati úton (INDÍT AUTÓ, NY, GYORSÍT, RAGAD KORMÁNY). Így elkerüljük azt a lehetőséget, hogy „meghalunk" a játék vége előtt. Igaz, hogy az egyik vadászgép lezuhant, de a másik repcsi még egyben van, és ha nem szedjük le az égből, akkor agyaggalamblövészetet tart (ránk). Tehát a lehetséges lépések a következőek: (K, FUT). Így elérjük, hogy a felszálló madarak a repcsi motorját kicsit elintézzék, mire az a fizika törvényei szerint lezuhan. Olé! Vége a németországi kalandunknak.

Közben a haverunkat, *Brody*-t **(A Jánost? CoVboy)** elfogták, és elindultak vele, a Grál-templom felé. Egyébként a színhely Egyiptom virágzó országa. Ismét egy nyugodt kaland vár ránk. Egy lovon ülünk, körülöttünk lövöldöznek, és egyenesen egy tankot támadunk meg (GYORSÍT LÓ, D). Ugorjunk át a lóról a tankra (UGRIK TANK). Forduljunk meg (ez mindig beválik), és lám elkerültük, hogy megöljön a katona. Üssük le (FORDUL, ÜT KATONA). Még nincs vége a bulinak. Egy láncon függünk a tank ágyúcsövén kedvenc *Vogel* ezredesunkkel. Mivel a tank egyenessen egy szakadék fele száguld, jobb lesz leugrani róla (RAGAD LÁNC, UGRIK). Éppen az utolsó pillanatban. Na, végre eljött az utolsó felvonás. A helyszín **a TEMPLOM**. A szereplők: a maradék. Természetessen úgy kezdődik, hogy már megint elfogtak minket. Kedves *Donovan* barátunk hasba lőtte apánkat, akit már csak mi menthetünk meg azzal, hogy elhozzuk neki az örök életet adó kelyhet. (BESZÉL DONOVAN), induljunk el a lépcsőn, ahol már pár lefejezett katona fekszik (FEL). Mivel csak a bűnbánó ember juthat keresztül Isten lehelletén, térdeljünk le (TÉRDEL), és állítsuk le a felettünk lengedező pengéket (RAGAD KÖTÉL). Menjünk tovább (K, D). A második feladat (V NAPLÓ): Isten szavának nyomán lehet előre jutni. Itt szinte action-be megy át a játék. JEHOVA betűk szerint kell a köveken végiglépkedni, így átjutunk a túloldalra, menjünk tovább (K). Harmadik feladat (V NAPLÓ): Isten ösvénye, azaz át kell ugrani egy mély szakadék felett. Ugorjuk át (FUT, UGRIK SZAKADÉK). Sikerült menjünk fel az ösvényen a barlang felé (FEL, É). Végre a célegyenesben vagyunk. A kis teremben van pár oltár, egy csomó kehely, pohár, köcsög stb. és egy vén lovag. Az öreg ránk támad. Ugorjunk félre (UGRIK), majd miután felsegítettük a lovagot, beszélgessünk el vele (BESZÉL LOVAG). Most jön(-ne) a neheze, ki kell választani a megfelelő kelyhet. A helyes válasz a (2)-es, egy egyszerű disztelen vacak. Probáljuk ki, nehogy selejtet sözzön ránk az öreg (ISZIK). Miután még élünk menjünk vissza az apánkhoz: (D, NY, É, NY). Itassuk meg a papát (AD KEHELY), így nem hal meg sőt teljessen meggyógyul...

A vége felé egy rendetlenkedő katonát még le kell ütni (ÜT KATONA), majd megérkezik a lovag is, akivel elbeszélgetve (BESZÉL LOVAG) megtudjuk, hogy a kelyhet nem szabad elvinni a templomból. *Elsa* ezt nem hiszi el. Le akar lépni, mire a templom kezd összedőlni. Probáljuk meg menteni *Elsa*-t és kelyhet (vagy a kelyhet és *Elsa*-t), (RAGAD ELSA), ami sajnos nem sikerül. Végül nincs más dolgunk, mint elmenekülni a templomból (UGRIK SZKADÉK, KI). Ezzel véget is ért a kalandunk.

És egy kis segítség azoknak, akik az INDY III. ADVENTURE változatában az elején elakadtak, és nincs meg nekik a CoV — már nem kapható — 5. száma: Egy kódtáblázat, Amiga és PC tulajok részére. Eredetileg a feltört verziók legtöbbje tartalmaz egy IndyCode.txt file-t, amiben ez megtalálható, de elterjedtek olyan változatok is, amelyekben ez nem megtalálható.

A játék 4 jegyű kódot kér. A kód bekérése elég nagy gyakorisággal a **SECTION 1** ill. a **SECTION 3** táblázatból történik. A kódot az **A,B,X,K,E** és **H** betűkön túl négyféle szimbólum alkotja, ezt — az áttekinthetőség kedvéért — ugyancsak betűk helyettesítik:

D betű — jele a delta (Δ)
V betű — jele a fordított delta (∇)
T betű — jele a gamma (Γ)
O betű — jele a négyzet (□)
/ jel — jele a görög fi (Φ)

SECTION 1

	1	2	3
A	AEXX	K/KN	KOXN
B	AXDN	EIEB	AKDB
C	ANTI	OAHK	NOTK
D	DBXA	BOKO	TEXO
E	AEXB	BHKI	VOXI
F	BHDI	VKEK	VHDK
G	AVTA	OAHO	HOTO
H	OIXV	TEKB	TBXB
I	AIDB	VXEI	AVDI
J	KATK	TVHA	VBTA
K	EBXO	DOKX	AEXX
L	BKDX	AVEV	AIDV
M	HVTB	OAHI	VOTI
N	EOXK	/TKA	IDXA
O	TXDA	EKEO	EHDO
P	DATX	BBHV	/KTV
Q	BBXB	AOKI	AHXI
R	HHDI	EVEK	EIDK
S	EVTA	TAHO	DOTO
T	BOXX	VDKV	E/XV
U	IVDV	AKEB	BHDB
V	AATI	KBHK	OKTK
W	TBXA	EOKO	BEXO
X	AKDO	BVEX	BIDX
Y	VBTV	DAHB	AOTB
Z	KOXI	EDKK	BIXK

	4	5	6	7
A	HTKB	KHNI	NXDI	BKEK
B	IHEI	OA/K	ONTA	EAHO
C	DBHA	BOIO	ADXX	KEKN
D	X/KX	DTNN	AIDN	/AEB
E	KDKK	THVA	DXDA	VKEO
F	AVEA	OAIO	BBTX	VEKI
G	DIHX	EEIV	ADXB	VEKI
H	XOKI	DDVK	VKDK	BXEA
I	KAEK	TVIA	IATO	VBHX
J	/OHO	IDIX	OEKV	TDKB
K	K/KV	OEVB	EVDB	VAEI
L	EAEB	HB/I	BOTK	IBHA
M	XDHK	BOIA	HDXO	KEKX
N	DEKO	O/VX	VHDX	/IEV
O	DIEX	BX/V	TBTB	OHHI
P	OOHB	XHII	VEXK	DDKA
Q	DIKK	VEVA	BVDA	DAEO
R	BAEA	HB/O	IITX	EDHV
S	AIHX	AEIV	EDXB	HEKI
T	AEKB	V/VI	IHDI	OIEK
U	AIEI	KXIK	DBTA	BOHO
V	VOHA	/DIO	IEXX	O/KV
W	AIKX	KTVV	DIDV	AAEB
X	VXEV	EBIB	HOTI	BDHK
Y	VDHI	XEIK	BDXA	HEKO
Z	/EKA	DIVO	IHDO	VIEX

SECTION 3

	1	2	3
A	BAHO	ABIX	OIHX
B	DEKA	HDVB	EIKB
C	OAEB	BB/I	XKEI
D	DVHK	ADIA	AAHA
E	EOHV	ABIB	/DHB
F	IEKI	O/VK	OOKK
G	EXEK	BB/A	/KEA
H	IBHX	OOIV	VVHV
I	DDKB	OEVI	VTKI
J	IIEI	OX/K	BVEK
K	DOHA	BDIO	BAHO
L	I/KX	OTVV	ODKV
M	DXEV	ABIB	EKEB
N	HDHI	BEIK	BBHK
O	BEKA	H/VO	HOKO
P	IIEO	VX/X	VVEX
Q	BVHV	TDIB	TAHB
R	HHKI	VTVK	VDKK
S	AXEK	/B/A	BKEA
T	HDHO	OIIX	KBHX
U	ATKV	E/VB	EOKB
V	/IEB	IX/I	XHEI
W	AVHK	DDIA	DAHA
X	//KO	ITVX	IDKX
Y	XXEX	DK/V	EAEV
Z	EDHB	HEII	HBHI

	4	5	6	7
A	DEIV	HDXB	KEKI	E/VK
B	IHVI	AIDI	KXEK	DB/A
C	DV/K	VKTA	/VHO	AAIX
D	TBIO	XOXX	DDKV	EHVB
E	IEII	O/XK	TEKA	E/VO
F	DTVA	A/DA	TXEO	AK/X
G	BVIO	KATX	EBHV	AAIB
H	DDIB	XHXI	AIKK	EEVA
I	XHVK	OXDK	TIEA	EXIO
J	DKIA	VVTO	IAHX	OBIV
K	ABIX	KOXV	HTKB	KHVI
L	DHVB	VXDB	VKEI	VV/K
M	VV/I	XATK	/VHA	HAIO
N	/AIA	DBXO	OOKX	ADVV
O	KDVX	AKDX	VVEA	OK/B
P	KA/V	TVTB	BAHI	VBIK
Q	XBII	DOXK	ETKA	OHVO
R	AHVA	/XDA	DKEO	OV/X
S	HV/O	DATX	ABHV	EAIB
T	EOIV	ABXB	VOKI	XDVK
U	HDVI	OHDI	DVEK	VK/A
V	DA/K	DVTA	/AHO	IBIX
W	BBIO	AOXX	KDKV	HHVB
X	OEVV	EVDV	VKEB	DD/I
Y	EV/B	VATI	XBHK	BAIA
Z	BOIK	/BXA	DOKO	ODVX

A játék indításakor a program meg fogja kérdezni a kódot: pl. **SECTION 1 Row:E Column:1** esetén **AEXB** lesz a helyes válasz. Az Amiga és PC verzióban egyébként a **'SPACE'** felfüggeszti, az **'F8'** újraindítja a játékot, az **'F5'** pedig játékállást tölt/ment.

Összefoglalva mit lehetne még mondani? Semmit. Elég beszédes a leírás. Sok sikert mindazoknak akik önszántukból próbálják meg végigjátszani a kalandot...

• *KoZso*

1869



Nem is tudjuk, hol kéne kezdeni... Talán az elején. Amigások ugorhatnak. A gém PC-n csak VGA-t használ, és kezel néhány hangkártyát is, mint pl. SB. Valószínűleg az AdLib-et is támogatja, de ez már nem annyira biztos. Egyébként a zene baromi jó.

Először is írunk valamit a játék lényegéről. Nem tudjuk, ki ismerte a *„Ki az úr a tengeren?"* társasjátékot, mi mindenesetre nagyon szerettünk vele játszani. Nos, ez a proggy annak egy kicsit bonyolultabb változata, de a lényeg ugyanaz: a *MAHART*ot kell irányítani, és a kiválasztott időtartam végéig minél több pénzt kell összekaparni. A játékot 1-4 főig terjedő társaság játszhatja, a többi játékost a számítógép irányítja. Elindítás után jön a szokásos kézikönyv-hajónév kérdés, de ezt valaki eléggé elítélendő módon megbuherálta, és elég csak ENTER-t nyomnunk. Utána a játékállás betöltése, vagy új játék között válaszhatunk. Az állást egy külön alkönyvtárba teszi, ami az *1869-GR/GAME*. Akinek ez nincs meg, az kreáljon egyet, különben nem ment állást! Az I/O menüről majd később. Ha új játékot kezdünk, megkérdezi a játékosok számát, nevét, nemét (**Male/Female**), a cég nevét, az induló kikötőt (ez lesz a vállalat központi telephelye is). A végén a **CORRECT**-re nyomjunk Y-t, és már csak annyit kell kiválasztanunk, hogy mennyi ideig tartson a játék (a legutolsó lehetőség az 5 éves időtartam, de ez a kezdő játékos szint, s így nem $7000-ral, hanem többel, olyan $12000-ral indulunk). Ekkor 1 játékos esetén rögtön a térképre jutunk, viszont ha többen vagyunk, akkor először egy hajó-árverésre kerülünk. Ez remélhetőleg egyértelmű, hogy folyik, de azért mindenkinek ajánlom, hogy olvassa el *WILLIAM GIBSON* **NEUROMÁNC** c. könyvét (a *********** **(nincs reklám — CoVboy)** adta ki nem is olyan régen). Eme kis kitérő után térjünk vissza a térképhez! Itt több érdekes dolgot is felfedezhetünk, s ezek a következők: A képernyőn középen fönt az éppen aktív cég neve látszik, a jobb fölső sarokban a dátum, amire clickelve max. 20 napot tudunk ugrani az időben. Nem mindig alszunk 20 napot, mert ha történik valami érdekes közben, akkor felébresztenek. Kiválható ok lehet pl., hogy az egyik hajónk befutott egy kikötőbe. Bal oldalon lent az ÖSSZES készpénz van kijelezve. Középen lent a világtérkép látható, aminek bizonyos részeire clickelgetve kapcsolgathatjuk a nagytérképet a különböző földrészek között (ugyanez **'F1'-'F5'** funkciógombokkal). Jobbra lent van szám szerint 4 ikon (**bank, rekordok, info, I/O menü**).

- **Bank** (pénzérme): Itt lehet kölcsönt felvenni, és törleszteni. A pali megmondja, hogy az általunk beállított kölcsönre mennyi a kamat, és hogy mikor kell visszafizetnünk. A pénz mennyiségét az **„...I NEED $xxxx..."** mondatra clikkeléssel lehet beállítani (itt a „...." a mondat része, nem úgy, mint később). Az mindenhol érvényes, hogy ahol mennyiséget kell beállítanunk (pl. a boltban), akkor azt mindig az ilyen „..."-tal kezdődő és végződő sorok tartalmazzák. Az üzletben ez: **...HOW MUCH ARE * CRATES/TONS OF * ...** Általában ahol pénzzel van dolgunk, ott vannak tájékoztató sorok is az anyagi állapotunkról: **...AT THE WAREHOUSE/*STAR OF INDIA* I HAVE $xxxx...** azaz a raktárban/*India Csillagán* (gyk. ez egy hajónév) xxxx pénzünk van.

- **Rekordok** (horgony): Aki rekord időt hajózik, az bekerül ide. Ez a leghasznosabb ikon az egész játék során, ui. itt lehet választ kapni arra a bizonyos kérdésre, hogy „Hány éves a kapitány?"
- **Könyvelés** (pénzeszsák): Most minden pénzügyi szakember kiélheti magát. Van egy kiló nyomogatnivaló, meg szép színes grafikonok (mono VGA-n), azonkívül mi szem-szájnak ingere. Itt vannak a kiadások, bevételek stb., de az egyetlen fontos dolog a **PROFIT** és az utána álló szám. Ha az pozitív, akkor csak egy kicsit változtassunk a taktikánkon, s máris negatív lesz. EZ a része nagyon könnyűre sikeredett a játéknak.
- **I/O menü** (könyv): A legtöbb menüpont evidens, nem is magyarázzuk. A **DELETE** alatti mezőre clickelve lehet beírni a file-nevet. A **HISTORICAL** ponttal lehet ki- és bekapcsolni a történelmi hűséget.

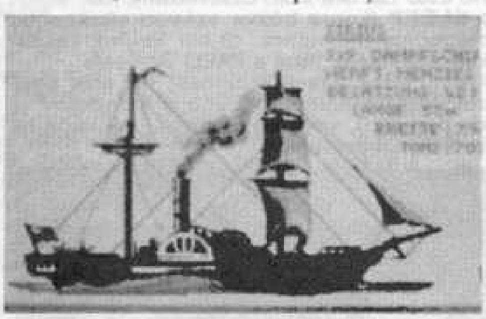
A térképen láthatunk még egy bazi nagy hajót is. Ha erre a JOBB gombbal clickelünk, akkor, miután kiválasztottuk a kedvenc ladikunkat, útnak indíthatjuk azt. Ki kell jelölni a kívánt célvárost, ha jól emlékszünk, bal-clickkel. Ekkor kirajzolja az útvonalat (bejelöli a főbb állomásokat). Gőzhajóval nem lehet egy szuszra akkora távolságot megtenni, mint vitorlással, mert csak egy bizonyos mennyiségű tüzelő fér a raktárba (viszont gyorsabb)! Na, most clickeljünk a városra a változatosság kedvéért a jobb gombbal, s már el is indult a dög. Ha a (nagy) hajóra a BAL gombbal clickelünk, akkor egy információs menübe jutunk, ahol a hajó(k) adatait tekinthetjük meg. Ha több dereglyénk van, akkor a hajó-sziluetten való clickelgetéssel válthatunk közöttük (jobb és bal oldala). Elfelejtettük mondani, hogy a jobb-gombos clickelésnél megjelenő listában a % értékek a nevek mellett azt jelzik, hogy mennyire van egészben a barka. A legénység adatainál (**CREW**) van egy kijelző, ami a banda egészségét (*Vitality*) és tapasztalatát (*Experience*) mutatja. A *HP*-t és a *SP*-t sehol sem találtam. A *V* a tengeren folyamatosan csökken (függ az *E*-től is), és egy bizonyos szint alatt a legénység nem hajlandó továbbmenni a városból, pihennünk kell egy kicsit. Minél nagyobb az *E*, annál jobban bánik a legénység a hajóval, lassabban megy tönkre a szerkó stb. Itt lehet még beállítani, hogy a kapitány hogyan bánjon az emberekkel (keményen — finoman), ill. hogy mennyi a fizetés. Ezek mind befolyásolják a hangulatot, ami látszik is a matróz arcán. Az embereket úgy lehet kirúgni, hogy a fizetést addig csökkentjük, míg el nem mennek. Van itt még egy gomb, aminek a nevére már nem emlékszünk (a bér-számegyenes alatt), de ha minden igaz, ezzel lehet prémiumot adni a csapatnak.

Van még néhány kunyhó, amik a városok szerepét hivatottak betölteni, illetve legalább egy zászló, ami a HQ-t, és később a többi raktárat is jelzi. Foglalkozzunk bővebben először a városokkal! Ha egy városra clickelünk a BAL egérgombbal, akkor 2 dolog történhet:

- Ha abban a városban tartózkodunk (értsd: ott állomásozik egyik hajónk), vagy van ott egy raktárunk (zászló), akkor a kereskedőhöz jutunk. Itt lehet árukat venni (**WHAT GOODS...**), ill. eladni (**I'D LIKE...**) a hajóról/ra, vagy raktárból/ba (a pali meg fogja kérdezni, ha mind a két lehetőség adott). Ja, a vásárláshoz némi pénz is kell! Általában az elköszönési formulákkal lehet kilépni a menükből, mint pl.: **GOOD BYE...**, **NO THANK YOU...**, **TILL NEXT TIME...**, **I'VE CHANGED...** kezdetű mondatok. A képen jobb oldalt van egy tábla, ahova a kereskedő felírta a vásárlási (**WE BUY**), és az eladási (**WE SELL**) árakat. Csak ezekre a cuccokra van szüksége, ill. csak ezekből tud eladni. Ha olyan árut akarunk eladni, amire nincs szüksége, akkor azt csak potom pénzért veszi meg! Az is előfordulhat, hogy pl. viszünk magunkkal 21 gépet (fent is van a listán, hogy vásárol gépeket), de csak ötöt tud átvenni a normális árért (enniyre van szüksége), a többit olcsóbban vásárolná meg. Ha telítettük a palit, akkor le is törli a tábláról a kurrens cikket, s csak néhány hónap múlva lesz hajlandó ismét venni belőle. Ez általában tartós fogyasztási cikkekkel van így, mint pl. a fent említett gépek, szerszámok, fegyverek. Néhány poén is el van rejtve a játékban. Ha *Amerikában* valamelyik ipsénél ráclickelünk az akváriumra, akkor elmondja, hogy az aranyhala depressziós, és örömmel fogadná, ha szereznénk neki egy társat... De a legjobb a következő: szintén *Amerikában* az egyik ürgének van egy papagája, s ha a papagájra clickelünk, akkor...

Most ezt mi a francnak süssük el?! Aki kíváncsi rá, az megnézi...

- Ha nincs abban a városban semmink (se hajó, se raktár), akkor csak egy információs ablakot kapunk, amin (sorrendben) a következők szerepelnek: városnév, melyik országhoz tartozik, fő exportja, és a politikai helyzete. FIGYELEM! Közérdekű közlemény: Igyekezzünk poolitikailag stabil (**STABLE**) helyekre járni, különben könnyen megszabadulhatunk a hajón lévő készpénztől! Ez azt eredményezi, hogy a legénység nem hajlandó továbbmenni, míg ki nem fizetjük a bérüket, s ehhez el kell adni valamennyi árut (akár még áron alul is). Mondjuk, van még egy lehetőség: meg kell szabadulni tőlük, s a kocsmában újakat fölvenni. Sajnos ezt nekünk csak egyszer sikerült elsütni, mert second time leugattak minket a fiúk, hogy ilyen könnyen nem fogunk megszabadulni tőlük. So, mielőtt elhajóznánk egy város felé, nézzük meg feltétlenül, hogy milyen a helyzete! Ez *Európá*ban nem annyira fontos, ott nem nagyon szoktak változni a dolgok. De pl. *Afriká*ban... Az is előfordulhat, hogy elindulunk egy stabil hely felé, s útközben egyszer csak kitör ott a forradalom (**REVOLTS**), vagy zavargások támadnak (**UNREST**), vagy pedig háború kezdődik (**WAR**). A háborúban talán már nem is veszik el a pénzt, csak egy kicsit megágyúzzák a hajót (megrongálódik a szerkó, hamarabb vihetjük javítani, lassabb lesz, esetleg még a legénység hangulata is megváltozik, természetesen javul...).



Ha netalántán a JOBB gombbal mernénk clickelni egy városra, akkor a következők történhetnek:

Ha a városban nincs semmink, akkor megkapjuk az információs ablakot, és megjelenik 4 új ikon:

- **Információ** (i betű): Lásd fentebb.
- **Kocsma** (sörös korsó): Ez egy nagyon jó hely, ui. *CoVboy* apánkhoz lesz szerencsénk személyesen (nem ezért jó hely!). Ott üldögél az asztal mögött a ronda nagy kalapjával a fején, 1-2 korsó sör és néhány *CoVboyné* társaságában. Nagyon élvezi jelenlegi helyzetét az élet napos oldalán (***Sunny Shine...*** **lásd CoV 10**). Aki alaposan körülnéz, az egész szerkesztőséget megtalálhatja a képen (ez a következő rejtvény, a megfejtéseket a következő címre kérjük: **Tarbaj Péter Bp. 1036 Viador u. 3-5.**, a nyertesek között semmit sem sorsolunk ki). Itt is lehet pofázni. Lássuk...
  - **I'M LOOKING...**: Ezzel a szöveggel lehet legénységet toborozni a kikötőben állomásozó hajó(i)nkra. A manus először kifejti, hogy a * milyen szép hajó/nincs annyi pénz, amennyiért föltenné rá a lábát. Ez gondolom egyértelmű. Itt megint választhatunk, hogy milyen embereket akarunk (felülről lefelé romlik a minőség, de kevesebb dohányért is vállalják a melót). Ha választunk valamelyik közül, akkor kiírja, hogy mennyi a bérük (az összes embernek együtt, ez függ a legénység létszámától is). Ha OK, akkor válasszuk az **OK, GET ME...** mondatot, s akkor megmondja, hogy mennyi idő múlva fognak jelentkezni a hajón, ha meggondoljuk magunkat, akkor az **I'M STILL...**-t nyomassuk inkább.
  - **WHAT COULD...**: Itt lehet raktárat bérelni. *CoVboy* megmondja, hogy mennyibe fog kerülni, és mi dönthetünk, hogy elfogadjuk-e.
  - **TILL NEXT...**: Ez a szokásos elköszönő formula...
  - **I'LL BUY...**: Ha lemezeket, és mellékesen némi használhatatlan infót akarunk nyerni *CoVboy*tól, akkor hívjuk meg a bandát sörözni! **(Helyes! — CoV HQ)**. Nem elképzelhetetlen, hogy ezzel a ponttal ösztönözhetjük a válaszleveleket is.

- **Hajóépítő műhely** (horgony): Itt lehet hajót venni, eladni és javíttatni.
  - **MY SHIP...**: Megjavíttathatjuk a hajónkat: eltávolíttathatjuk a **BARNACLE GROWTH**-ot, ami nincs benne a szótárban, de valószínűleg a kagylósodást jelenti, felújíttathatjuk a kötélzetet (gőzhajónál a hajtóművet), kijavíttathatjuk a törzset, ill. az összeset egyszerre is megtehetjük.
  - **WHAT SHIP...**: Hajót lehet vásárolni kész tervek alapján. Lapozni a típusok között az első két operációval lehet. Ha kiválasztunk egyet, azt még meg is kell építeni, és ez jóval hosszabb idő, mintha használt ladikot vennénk. A nagyobb és drágább hajóknál soxor előleget is le kell tennünk, hogy meg tudják kezdeni az építést.
  - **I'M LOOKING...**: Használt hajót lehet itt venni, a többi ugyanaz, mint az előző pontnál, csak itt nincs előleg, max. 2 hajó közül lehet választani, és sokkal hamarabb (de min. 4 nap) megkapjuk a bárkát.
  - **I'D LIKE TO SELL...**: El is tudjuk adni szükségtelen hajó(i)nkat. A pali közli, mennyit szándékozik adni érte, s ezt vagy elfogadjuk, vagy nem.
  - **I'D LIKE TO PAY...**: Aki nagyon akar, az fizethet is a kész hajójáért, amit az előző pontok egyikében rendelt meg.

- **Raktár** (koffer):
  - **STORE GOODS**: Áru tárolása. Be kell állítani, melyik hajóról akarunk lepakolni, és mit.
  - **LOAD GOODS**: Az itt raktározott dolgok fölpakolása valamelyik hajónkra.
  - **PUT MONEY...**: Itt lehet pénzt fölpakolni a teknőre (feltéve, ha van a telephelyen).
  - **I'M PUTTING...**: Az előző pont fordítottja...
  - **THIS BRANCH...**: Bezárjuk ezt a szeméttelepet. Sajnos ezt a start-kikötőben nem tehetjük meg, de a többi általunk létesített raktárban igen. Ekkor a gondnok elkezd rinyálni, hogy neki x gyereke, y felesége, és z kutyája van... KIT érdekel?! Rúgjuk ki...

Minden fontosabb résszel végeztünk, most adnánk egy-két tippet, leírnánk néhány dolgot, ami a fentiekből kimaradt, ill. egy listát a városokról (mit, mennyiért vesznek és adnak). Tippek (és trükkök):

- A kereskedő néha magasabb áron veszi át a cucc egy részét. Érdemes beleegyezni, ui. utána a többit még el tudjuk adni normális áron is.

- Miután megvettük az első hajónkat, pakoljunk is fel rá pénzt, különben a legénység ideges lesz, mikor megérkezünk egy városba, és nem fizetjük ki őket. Ja, pénz nélkül a boltban sem lehet vásárolni...

- Hajóépítő nem csak a start-városban van. Ez különösen hasznos olyan esetekben, mikor már nem érnénk vissza egy darabban a bázisra (pl. egy nagyon hosszú út a Távol-Keleten).

- Minél jobban benőtték a kagylók a hajót, annál lassabban halad.

- Nem **STABLE** helyekre (kivéve **WAR**) is mehetünk üzletelni, ha mielőtt elindulnánk, letesszük a maradék pénzt (ami a vásárlás után megmaradt) a raktárba. Odaérve nem tudnak mit elvenni tőlünk, mi pedig eladva a cuccot, pénzre tehetünk szert, amiből kifizethetjük a legénységet, és árut is vehetünk.

- Akinek kell a program, szívesen átmásolom INGYEN, csak dobjon föl egy levelet, vagy hívjon föl a **168-4686**-on délután.

- A játékállás-buheráással nem érdemes próbálkoznunk, bár nagyon egyszerű, de elveszi azt a charm-ot, hogy mindenért keményen meg kell dolgozni kezdetben (mint az ***ELITE***-ban).



Most pedig a városok:

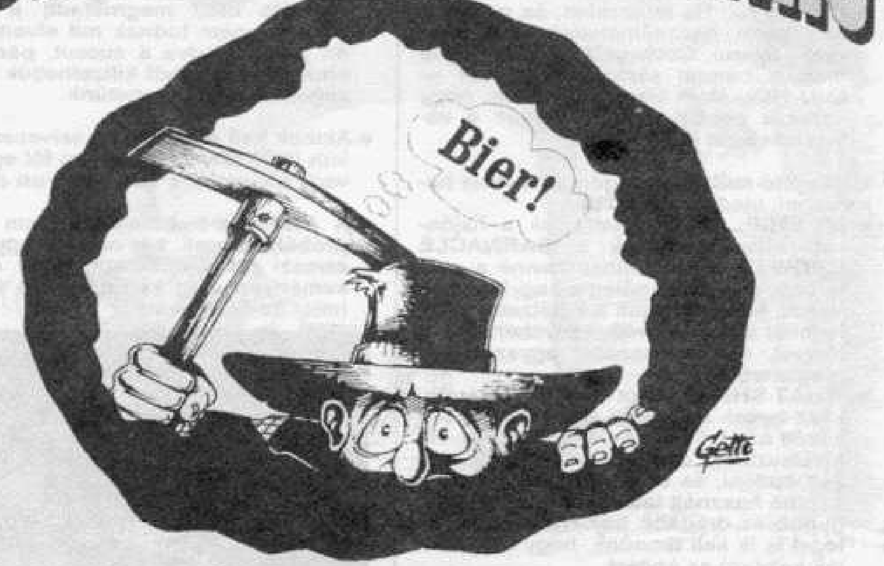
EUROPE

- **LONDON**
  Sell: tools 96.2, machines 143.4
  Buy: cotton 5.5, tea 23.3, vegetable oil 4.2, fruit 19.6, tobacco 26.8
- **LE HAVRE**
  Sell: textiles 13.3, wine 3.4
  Buy: coal 9.6, silk 12.4, cotton 5.4
- **LIVERPOOL**
  Sell: machines 145.2, textiles 13.2
  Buy: cotton 5.4, tea 22.9, ivory 69.8, rare wood 14.2, wine 4.0
- **AMSTERDAM**
  Sell: textiles 12.9
  Buy: coffe 19.8, wool 5.1, vegetable oil 4.4, sugar 13.6, ivory 71.0, cocoa 21.6
- **HAMBURG**
  Sell: arms 69.6, tools 95.6
  Buy: india rubber 21.3, spices 24.7, rare wood 14.4, silk 12.5, wine 4.1, saltpetre 28.0
- **LISBON**
  Sell: wine 3.5
  Buy: vegetable oil 4.0, sugar 13.2, coffe 19.0
- **BARCELONA**
  Sell: wine 3.4, tools 93.8
  Buy: cotton 5.3, machines 153.3, spices 24.3, rare wood 13.4
- **TUNIS** (REVOLTS!)
  Sell: fruit 16.1
  Buy: arms 79.0
- **TRIEST**
  Sell: tools 94.2, textiles 12.9
  Buy: cocoa 21.5, tobacco 28.5, fruit 17.5
- **PORT SAID**
  Sell: cotton 4.8
  Buy: arms 79.5, tools 99.3
- **ODESSA** (WAR!!!)
  CLOSED

Ennyi elég is lesz, a többi *földrészt* nem írjuk le, elinduláshoz remélhetőleg megfelelő mértékű segítség. A játék nekünk nagyon tetszik, jól ki van dolgozva, a zenéje és a grafikája klassz, és szerencsére elég nehézre is sikerült.

TARBY®

Lost Dutchman Mine



Azon régi Amigások, akik még i.e. előtt (gy.k. 1990 előtt) vásárolták meg szeretett masinájukat, talán még emlékeznek egy ***Lost Dutchman Mine*** nevű ócskaságra...

Ha nem, akkor itt az ideje hogy felfrissítsék a memóriájukat, ugyanis ez a stuff következik most!

Elöljáróban annyit, hogy a játékot a ***Magnetic Images*** nevű cég követte el, még valamikor '89 táján. Ja, hogy mi az a ***Magnetic Images***, azt ugyan ne tessék tőlünk kérdezni. Ha nem hallottunk volna erről az anyagukról, azt se tudtuk volna, hogy a világon vannak!

Mielőtt beleugranánk a dolgok szélébe, elmondanánk, hogy AMIGA 1200-on nem nagyon műkszik' a stuff, kivéve ha van 1.3-as EMULATOR a birtokunkban.
Nnna, most hogy ilyen ügyesen letudtuk a bevezetőt, kezdhetjük is:

A játék alapvetően mászkálós-ügyességi-stratégiai-kaland, szóval ezt hagyjuk, nevezzük inkább csak olyan snasszul „játék"-nak!

A cél egyébként egy mesés gazdagságot rejtő aranytárna megtalálása, ami annyira el van rejtve, mint a magyar hazaszeretet! Azt már most megmondjuk, hogy MI sem találtuk meg a fent említett helyet, úgyhogy aki ezért olvas minket, az már szépen tovább is lapozhat. Ez a leírás egy kezelési útmutatót, valamint a legfontosabb aranylelő helyek ismertetését tartalmazza!

A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA

'jobbra/balra': főképernyőn jobbra/balra mozgás, térképen is!
'fel/le': főképernyőn a 'fel'-lel belépünk egy épületbe, a 'le'-vel kijövünk. Térképen mozgásra alkalmazzuk!
'tűz': térképen kinagyított képet rajzol arról a helyről, ahol éppen állunk! Ha ellenfél is van itt, akkor egy célkeresztet is láthatunk, ekkor a 'tűz' lövésre szolgál. Barlangban ásni használjuk!
'space': pause, megkérdezi hogy Yes/No!
'1-6': ikonok kiválasztása.

IKONOK

A képernyő alsó felében egy csomó vackot láthatunk. Ezeket az apró ábrákat ikonoknak nevezzük. Na jó, félretéve a marhaságokat nézzük inkább mit jelentenek:
óra: teljesen hihetetlen, de az idő múlását jelzi! Egyébként nem túl fontos, ha térképen mozgunk gyorsabban telik. Az istálló és a fogadó (CoVboynak: kocsma) kivételével az összes épület 6kor zár és reggel 9kor nyit.
$ ikon: pénzünk mennyiségét jelzi.
(apa)fej: saját magunkról kaphatunk jelentést. Ha az ikon zöld színű minden rendben. Ha sárga, akkor még úgy-ahogy jól érezzük magunkat. Piros szín esetén úgy ki vagyunk borulva, mint CoVboy kocsma után! Ha villog, akkor azonnal tennünk kell valamit, mert különben GAME OVER.
Hogy mit kell tennünk, azt az után tudhatjuk meg, miután ráclickeltünk erre az ikonra! Ilyenkor három csík jelenik meg: **FOOD** (étel), **WATER** (víz), **HEALTH** (fizikai állapot). Gyengébbek kedvéért: pl. ha éhesek vagyunk, enni kell! Hogy szomjúság ellen mit kell csinálni, azt titokban tartjuk, de ha nem jöttél rá, írj csak nyugodtan!
Viszont ha a **HEALTH** kicsi, akkor ennek csak három egyszerű oka lehet (ezekről később)!
serpenyő: evés/ivás. Ráclickelve a képernyő tetején egy csomó üres ablak jelenik meg. Itt válasszuk, mit akarunk enni/inni, majd nyomjunk rá eggyet a **CONSUME** ikonra!
ásó és csákány: a nálunk lévő felszerelést tekinthetjük meg. Csak azokat láthatjuk, amelyeket nem tudjuk elfogyasztani. Aki kíváncsi rá, mit érdemes magunkkal cipelni, az ugorjon a TIPPEK-hez!
pisztoly: töltényeink száma
lemez: játékállás mentés/töltés. Nálunk egyébként ez nem nagyon akart működni, de nem kell félni: „mondottam ember: küzdj és bízva bízzál!" **(...csak erra vigyázz, hogy el ne hízzál! — CoVboy)**
hőmérő: mindeddig nem sikerült rájönnünk e fantasztikus szerkezet lényegére! Aki tudja mi ez, ugyan küldje má' el a CoV-nak! A helyes megfejtők közt két darab elektromechanikus tevesz*rhamozógépet sorsolunk ki!!!

VÁROS

A játék kezdetén a városban landolunk, még pedig a bolt előtt. Ennek ellenére nem a bolttal kezdjük az ismertetést, haladjunk mondjuk balról-jobbra!

Orvos: Belépve ide Kulka János fogad minket a Szomszédokból. János nagyon ért a szakmájához, összesen három féle műtétet képes végrehajtani rajtunk: vagy töltény (**BULLETT**), vagy nyíl (**ARROW**), vagy kígyóméreg (**SNAKE**) által okozott sebet tud gyógyítani. Hat órakor viszont már bezár, siet haza hogy lássa a Szomszédok legújabb epizódját...
Fogadó: Baromi jó hely, ha sört nem is, de whiskey-t ihatunk!!! Néha üldögél egy pacák is itt a fogadóban, vele játszhatunk egy kártyapartit is! Mivel a füstös, dohos szagú lebujok **(ne bujj le! — CoVboy)** hangulata távol áll tőlünk, ezért a játékszabályok ismertetésétől teljes mértékben eltekintünk... Na jó, egye fene leírjuk, hátha van egy-két ember aki hasznát is veszi.

Szóval: az alap 10 $, 20 $-onként történik az emelés. A **DISCARD**-dal tudunk cserélni (maximum négy kártyát), lapot bedobni a **FOLD**-dal lehet, **BET**-tel pedig tétet rakhatunk. Ez utóbbit vagy emeljük az égig (**RAISE**), vagy tartjuk (**CALL**). Ennyit erről.

Ha este hat óra után betévedünk ide, akkor a **SLEEP** ikonra bökve szépen elrakhatjuk magunkat másnapra. (9-kor kelünk kakaskukorékolásra, mint a FALU TV-ben!)
Aludni csak akkor érdemes, ha este nem dolgozunk (nem úgy, ahogy gondolod te kis perverz!), vagy ha súlyos sebet kaptunk és a doki bezárt már!



BOLT

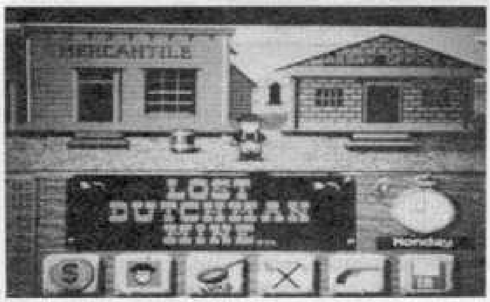
Nem hisszük, hogy sok mindent kell részletezni itt. A **BUY** ikonnal tudunk vásárolni, **EXIT**-tel kilépni. A következő dolgokat vásárolhatjuk itt:

bread - kenyér
eggs - tojások
bacon - szalonna
steak - egy szelet hús
coffee - na, ez mi?
chicken - csirke
hash - konzerv
beans - bab
whiskey - yeah!
cheese - sajt
anti-vernom - ellenanyag
canteen - kulacs
skillet - lábos
coffee pot - kávésfazék
knife - kés
pan - serpenyő
gloves - kesztyűk
rope - kötél
lantern - lámpa
blanket - takaró
matches - gyufa
pick - csákány
shovel - lapát
map - térkép

revolver - revolver
bullets - töltények
Long Johns - melegítő
fish hooks - horog

Egy két dolgot azért mégis megjegyeznénk. Például ha térképet veszünk, annak használatakor megjelenik egy **VIEW** ikon. Erre ráclickelve az egérrel egy rajzot kapunk. Ez egy sematikus ábra, ahhol az X egy aranylelőhelyet jelöl. Sok éertelme egyébként nincs annak, hogy vegyünk ilyet. Egyrészt a fontosabb lelőhelyeket alant *STEFÁ* megosztja veletek, másrészt a programozók sem olyan lököttek, hogy elárulják 10 $-ért a legjobb lelőhelyeket.

A másik: ha lámpát veszünk, akkor gyufát is vegyünk hozzá, különben nem nagyon fog működni.
A melegítő, takaró maximum arra jó, hogy ne fázzunk este. Ha ugyanis fázik az ipse, több ételt fogyaszt!



BANK

Na, ez egy elég kellemes hely: 10-ből 9-szer itt fagy le a mi verziónk. A fennmaradó 1 résznek köszönhetően mégis le tudjuk írni, hogy itt mi történik.
Az aranyainkat raktározhatjuk el egy időre. Ha ezt akarjuk tenni, bökjünk a **DESPOSIT**-ra. Ezután megjelenik egy kurzor, ekkor írjuk be, hogy a jelenlegi pénzünkből mennyit akarunk betenni. Kivenni a **WITHDRAW**-val tudunk, ekkor az elszállításra szánt összeg nagyságát kell beírni.

HIVATAL

Véres verejtékkel összegyűjtött aranyainkat tehetjük pénzzé. A képernyő tetején egy pár info-t olvashatunk le:
pounds of ore: az arany fontja
ore grade: az arany kategóriája (?)
prize per 1b: munkadíjszerűség
total: pénz (ez a lényeg gyerekek!)

Ha keresni is akarunk, a következőket csináljuk: clickeljünk az ásó és a csákány ikonra, ekkor bejönnek a képernyő közepén lévő csíkba a tárgyaink. Válasszunk ki egy arannyal teli zacskót és bökjünk rá az **ASSAY** ikonra. Ezt követően a **TOTAL**-nál megjelenik az érte kapott pénz mennyisége.
Ne lepődjünk meg, ha egy árva kanyit se kapunk néha egy zacskóért — annak kb. akkora is volt az aranytartalma...

BÖRTÖN

Kovács János főtörzsőrmester lakosztálya elég kihalt hely. Mindössze egy üres cella és két **WANTED** feliratú plakát díszíti. Ezeken a plakátokon láthatjuk azoknak a becsületes állampolgároknak (gyilkos, betörő, stb...) a nevét, akit a környéken köröznek. Ha lelövünk egy banditát és az szerepelt itt, akkor automatikusan ide kerülünk.

ÚJSÁG

A helyi *Commodore Világ* legfrissebb számait olvashatjuk többek közt azt is, hogy éppen milyen CoVboyt köröznek a környéken...

ISTÁLLÓ

Múúúúúúúúúúúú! Ja, bocsánat még adásban vagyunk? Khmmm... Szóval teheneket nem találtunk itt, csak szamarakat **(Nem baj, ott a HORDE! CoVboy)**, ráadásul elég drága áron. Viszont elég sok cuccot elvisznek (Elvisnek...) **(Gyalog megyünk, vagy Elvis Presley? — CoVboy)** Ha nincs pénzünk eladhatjuk (pontosabban: visszaadhatjuk) féláron!

SZEREPLŐK

Mielőtt megnéznénk a Starring-okat megjegyeznénk, hogy ezekkel a figurákkal bármikor és bárhol találkozhatunk, kivéve ha bent vagyunk a városban.
Ha valaki támad minket, akkor a kép automatikusan kinagyítódik. Támadást persze akkor fogunk kapni, amikor tele vagyunk arannyal, 15 perc van az üzletek zárásáig és nincs egy szem töltényünk sem.
Egyébként háromféle dolog birizgálhat minket:
Bandita vagy CoVboy: Ezeket a f*szikat elég könnyű leszedni, lassúak mint a halál! Ha esetleg egy olyan CoVboy-t szedünk le, akit körözöttnek nyilvánítanak, akkor menjünk vissza a börtönbe, ahol bizonyos mennyiségű zsetont kapunk érte!
Indián: a rézbőrű csürhe oszlopos tagjai már elég jól bánnak a fegyvereikkel és meglepően gyorsak is! Ha nincs nálunk arany, akkor feltétlen lépjünk le előlük!!!
Kígyó: tök veszélytelen. Amint megjelenik a képernyőn a kis aranyos, rögtön pumpáljunk bele egy kis ólmot, így jobblétre szenderül. Érdekes, hogy ezután bekerül a fogyasztható dolgok közé, well, elég gusztustalanok a ***Magnetic Images***-nél...

Végezetül még elmondanánk, hogy nem fontos megküzdeni senkivel. Ha a menekülés megszégyenítő mivoltát választjuk, clickeljünk a **RUN** ikonra. Mondjuk az már egy más kérdés, hogy megéri e ezt tenni: kígyók elől ugye simán elballaghatunk, az indiánok és banditák viszont szépen leveszik a vállunkról aranyaink cipelési gondjait. Ha szamár van nálunk, többnyire azt is ellopják!
Megeshet (mi az hogy!): találatot kaptunk. Ezt onnan vehetjük észre, hogy a képernyőkeret villan egyet, illetve a 'fej' ikon szép piros lesz. Ilyenkor — ha még 6 óra előtt vagyunk — az orvoshoz (asszem' Kulka Jánosnak hijják...), de ha már bezárt a rendelő (még hogy rendelő! Nem is esünk ám túlzásokba...), akkor igyunk baromi sok vizet, együnk annyit mint egy tehéncsorda és menjünk a fogadóba csicsikálni...

TÁRNÁK, LELŐHELYEK

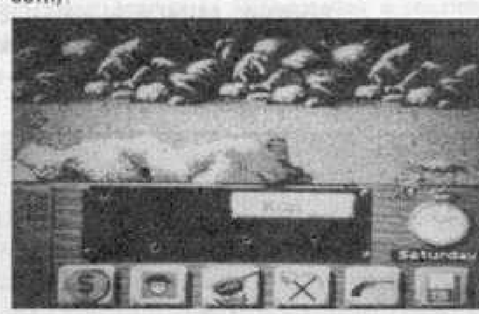
Tibsoft: na akkor én át is adom a szót Stefá-nak, ha hülyeségeket írna, neki írjatok leveleket, ne nekem!
A játék lényege, végül is hogy jó sok aranyat összegyűjtsünk, hiszen ebből lesz a money. Amíg az elején nincs elég zsetonunk, érdemes megvenni egy serpenyőt és a folyónál a **PAN** ikonnal aranyat mosni. Igaz, hogy kevés lóvé jár érte, de viszonylag könnyen megszerezhetjük és nem telik sok időbe amíg elvánszorgunk ide (napi 10 kanyar legalább). Azonban amint fussa rája, vegyünk szamarat és irány a Sziklás-hegység. Javaslom a hegyeket (akár magányos, akár több van egy rakáson) úgy vizsgáljuk át, hogy először a közelebbi barlangokhoz menjünk el. Ez azért nyerőbb, mert így össze tudunk szedni annyit, hogy ezek után már 3 szamárral el tudunk kavarni a legtávolabb lévő helyekre is, és nem kell félpercenként visszajönni a cumóval, mert mondjuk 3 db. arannyal tele lett a zsákunk, mivel a felszerelésünk egy csomó helyet elfoglal.

Na ennyi söder után térjünk át a föld túrására. **(Ugye mindig mondtam, hogy nagy malac vagy!- Tibsoft)** Barlangokat a legkönnyebben úgy találhatunk, ha megstiröljük a hegységek széleit. A hegycsúcsok között gyakran láthatunk U alakú mélyedéseket, amik 100%-ig biztos, hogy barlangot jelentenek. Ide bekavarva emberünkkel a nyílás előtt találjuk magunkat, de ha nincs nálunk gyufa és lámpás, sorry, de nem tudunk bemenni.

Itt jutott eszembe egy jó ötlet **(tényleg, mi a különbség a rádió és a kanadai ötösikrek között? Hát az, hogy a rádió az agyfúrt ötlet, a kanadai meg egyet fúrt és öt lett — CoVboy)** amivel eggyel több aranyat felhozni. Tehát mielőtt bemegyünk a bányába, csak a legszükségesebbeket vigyük magunkkal (azaz csákány, kötél, lámpás, esetleg madzag), a gyufát inkább rakjuk a szamárra **(Égve? — Tibsoft)**, így megspórolunk egy kemény helyet (de azért az is valami!). Szóval, most már látunk is, meg minden, ezért vizsgálódásunkat kezdjük rögtön a barlang elején. Ha látunk a bejáratnál egy csillét, akkor biztos hogy jó helyen járunk **(az Argentín határ közelében — CoVboy)**. Ha nincs itt ilyesmi és úgy néz ki, mintha egy természetes barlang lenne (pl.: hiányzik a létra, kicsit csillog a fala, cseppkőszerűségek lógnak le a falakról, nincs gerendázat stb.), akkor ne is fecséreljük az időt tovább, mivel nincs itt az égvilágon semmi (legalábbis mi még semmit sem találtunk ilyen helyeken).

Az anyag felvétele baromi egyszerű: oda megyünk a manusunkkal a csillogó porhoz és a tűzgomb segítségével tegyünk néhány break-dance mozdulatot, amelynek keretében kibányásszuk a zsákmányt **(...az orrunkból! — Tibsoft)** módszeresen vizsgáljuk át a bányát, közben együnk, igyunk ha kell **(Inni? Naná! — Tibsoft)**, mert azért itt is megmurdelhetünk. Ha minden szajrét összeszedtünk, tűzzünk ki a világosra **(Melyikre? A kőbányaira? — Tibsoft) (Nem a Commodore Világ-osra — CoVboy)** és irány egy másik helyre.

Ilyen lehet pl. egy kopár csúcs is (magányosan áll), ezeket próba-szerencse alapon nézzük meg, hogy van-e egyáltalán itt valami (általában nem egy nagy durranás egyik sem).



Ha már egy hegyvonulatot körbeszamaragoltunk, akkor irány a belseje. Itt csak szorgalmas munkával találhatjuk meg a keresett tárnákat. Azért a lustábbaknak leírunk kedvcsinálóként néhány helyet:

- A városból jobb felé kivezető út vége felé van egy magányos hegycsúcs, ezzel egy vonalban a képernyő szélén van egy nyílás **(Akkor ez egy emberszabású nyíl, ha ásni is tud — CoVboy)**.
- A fent említett magányos hegycsúcstól kicsit Észak-nyugatra szintén egy hegy áll, de ebbe van is valami **(Fúj, te kis malac! — Tibsoft)**. Ha innen lefelé haladunk az alsó szélén egy kis kopár rész után is találunk egy aranybányát.
- A városból balra kivezető út mielőtt lefelé kanyarodna, lent van egy magányos csúcs, amiben szintén arany van.

- Ha tovább ballagunk Délnyugat felé balra lesz egy néhány csoportból álló hegység, melynek jobb alsó sarkában egy újabb bánya van.
- Javasoljuk ezután, hogy sodorjunk végig az alsó vagy felső soron, ugyanis itt egy csomó bemélyedés (tárna) van.

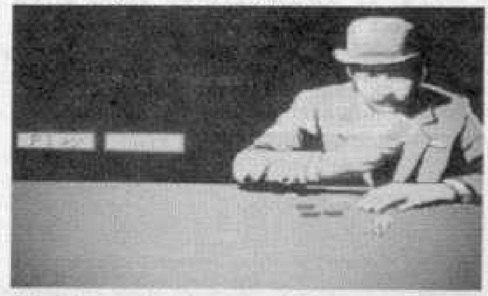
Nos a többit mindenki kotorja össze magának, nem akarjuk lelőni a poént! Vissza a szót *Tibsoft*-hoz! No azért szólok még néhány szavat (by *Sötész Gögy*! Fiatal olvasóinknak: see... CoV 4) a tippek rovatba is! **(És mondd csak picinyem, honnan veszed a bátorságot ? — Tibsoft)**

TIPPEK

- Részünkről teljesen feleslegesnek tartjuk a pénzt marhahúsra, sajtra vagy egyéb kajára költeni: fogjunk sok halat, oszt' etessük azzal az ipsét!
- Ha szomjasak vagyunk, nem érdemes a fogadóban inni, ugyanis pl. a whiskey abszolúte (absolute!) nem csillapítja a szomjúságot!
- A következő cuccokat érdemes vennünk: ha folyóhoz megyünk aranyat keresni, akkor (mit érdemes! Kötelező!) serpenyőt, horgot venni, s egy kulacs sem fog megártani! Ha viszont barlangban áskálódunk, a következő dolgok legyenek nálunk: kötél, lámpa + gyufa, csákány!
- Pisztolyt + töltényt MINDENKÉPPEN szerezzünk be!
- Ha nem muszáj ne menjünk a sivatagba, tehát igyekezzünk az úton haladni. Ez két okból is kitűnő: egyrészt gyorsabban haladhatunk, másrészt banditák/indiánok/kígyók sem noszogatnak minket!
- Egy bizonyos pénzmennyiség (pl.1000 $) elérésekor mindig tegyük be azt a bankba, így megóvva a banditáktól **(Én ezt fordítva tudom, ha van 1000 $-od a bankban, sürgősen vedd ki, hogy megóvd a banditáktól — CoVboy)**.
- A bányánál vigyázzunk a kőomlással!
- Ha halat fogunk, kicsiket ne nagyon emeljünk ki a vízből, mivel csak rövid ideig csillapítják az éhséget!
- Bányába menéskor legyen nálunk minimum egy kulacs, hogy ne kelljen mindig a folyóhoz rohangálnunk inni.
- Nem nagyon érdemes két dolgot csinálni, mert ha folyónál mosunk aranyat és a barlangokban is keresünk, az már is felemészti minimum 5 tárgy helyét + pisztoly és töltény+esetleg horog. Ezért döntsük el először, hogy hová akarunk menni és csak annyi tárgyat vigyünk, így több hely marad az aranynak!
- Minden este kenjük el *Dan* száját, gyors pénzszerzési lehetőség. Aztán majd ha felvet a zseton, úgy se szórakozunk vele többet!
- Minél előbb szerezzük be a szamarakat, mert különben életünk végéig igázhatunk a város és a barlangok között. Aki meg olyan béna, hogy a támadásoknál állandóan elmenekül, az térjen át az **OPERATION WOLF**-ra! Jó szórakozást kívánunk hozzá!
- Aki lassan, de biztosan akar meggazdagodni (van ilyen egyáltalán?) az inkább az aranymosást válassza. Aki viszont a gyors utat választotta, annak irány a bányavidék, mert itt sokkal értékesebb dolgok rejlenek. Előfordul pl., hogy a vízből tököt mosunk ki (azaz nem ér egy kalap sza..., khmmm... szamócát se!). Nincs nagyobb öröm ennél!

ÉS A VÉGE

Nos, ennyi a ***Lost Dutchman Mine***. A kiadó egyébként jól kibabrált velünk: fogalmunk sincs, milyen kategóriába lehetne besuszterolni a játékot. Talán mondjuk azt rá, hogy magányosan dekkoló paripa? (egyedülálló) Mindegy. Amolyan senkifia létére elég jól lekötött minket!



A leírás egyébként az **AMIGA** verzióról készült, PC-n ugyanilyen a game, leszámítva azt, hogy nincs benne kakaskukorékolás! Húúúúúú, pedig az milyen jó is lett volna! Kukurikúúúúúúúúúúúúú!

● *TIBSOFT & STEFA*

FIGYELEM! A CoV következő két száma (CoV 46/47) összevontan jelenik meg július harmadik hetében.

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni **(14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)**.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közöltteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. **Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.**

---

64 software

C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy a május 5-i sorsolás 2 nyertese: Jánvári Tibor, Döge; és Krecz János & Szabolcs, Pécel. CONGRATULATIONS! **Horváth Lajos alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

- C64 kazettások! Utántöltős programok másolása, válaszborítékért lista. **Kvárik István**, Fadd, Béke u.109. 7133
- C64-re programok ÁRKEDVEZMÉNYEKKEL eladók, csak lemezre! Az első 30 megrendelő nyer! Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök. Cím: **Ifj. Sütő István**, Gyöngyös, Koháry út 8. 2/3. 3200
- C64-es programok eladása és cseréje. Válaszborítékért lista! **Pintér Kornél**, Zalaszentiván, Rózsa Ferenc út 5. 8921. Tel.: (06-92) 317-613.
- C64-es programok lemezre: 80,- Ft, kazettára: 200,- Ft. Válaszborítékért listát küldök. Címem: **Eperjesi Alfréd**, Abasár, Galamb út 18. 3261
- C64 lemezes programok 5,- Ft/SD. Válaszborítékért lista. Cím: **Szombati János**, Mátyásdomb, Ágoston pta.7. 8134
- C64, C+4 programok! SU-VI Soft! Nálunk gyorsabb nincs! Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.:(06-72) 330-103.
- Programeladás! C64-es, Plus/4-es, C16-os legjobb programok olcsón, kazettán, lemezen. Írjatok! Géptípus megjelöléssel! Akció!!! **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u.5/B. 8500

64 hardware

- Eladó egy C64 + magnó + floppy + monitor + játékok sürgősen. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 1763-680 (**Kaulics Zoltán**).
- Hi everybody! Figyusz! Egy (azaz 1) jó minőségű 1541/II. drive-ot keresek, kedvező áron (5.000,- Ft?). Esetleg hozzámvághatnátok pár lemezt is. Persze, ha nem NONAME. **Horváth Lajos alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.
- Eladó: C64/II. + 1541/II. + Action Replay Mk.7. + 200 db. teli lemez, lemeztartóval + 3 db. joystick. Ár: megegyezés szerint. **Czifra Zoltán**, Fegyvernek, Kiss János út 18/A. 5231
- Eladó egy alig használt C64+1541/II. floppy + magnó + 2 db. joy + programok + szakirodalom, együtt, vagy részenként. Irányár: 20.000,- Ft. **Boros Gábor**, Marcali, Széchenyi u.7/A.
- C64 gyorstöltő, fejbeállító: 600,- Ft. Final III., Action Mk.VI.: 2.900,- Ft. Simon's HELP: 1.500, Ft. Válaszborítékért ismertető. **MIKROKLUB**, Várpalota, Pf.: 65. 8100 (Torkos Csaba, Várpalota, Táncsics u.7.)

Amiga

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25"-os lemezek is kaphatók! Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u.9. 1053. Tel./FAX.: 137-31-93.

- Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cím: **Gyurics Róbert**, Budapest, III. Csobánka tér 2., II/17. 1039. Tel.: 180-2184
- Amiga programok nagy választéka. Lemezenként 40,- Ft másolási díjért. Válaszlemezért, borítékért listát küldök. **Báder Zoltán**, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011
- Eladó fél éves Amiga 1200 + 2.5" 80 MB winchester + egér, lemezek, könyvek. Érdeklődni: **Kakuk Zoltán**, (06-27) 317-188-as telefonszámon az esti órákban.
- Amiga 500-as KONTAKT! KONTAKT! Kizárólag '93-94-es demo, utility, game érdekel. Listával és HD-vel rendelkezők előnyben. Mindenkinek válaszolok! Készülő játékhoz grafikust (papíron) keresek. **Németi Ferenc**, Budapest, XVIII.Nagyenyed u.8/A. 1182
- Amiga 1000, 500, 500+, 600, 1200-as Commodore számítógépekhez játék, felhasználói és demo programok megrendelhetők. Válaszborítékért tájékoztatót küldünk. Levélcímünk: **FRIEND TWO CREW**, 1399 Bp. Pf.: 701/55, vagy 1026 Bp. Cirok u.3.
- Eladó: A500 (V1.3, 1MB), TV-modulátor, boot-selector, egér, 10 lemez programmal, szakkönyvek: 35.000,- Ft-ért. **Sándor Attila**, Budapest, IX.Bakáts tér 2. 1092. Tel.: 2178-812.
- Eladó Amiga 3.5"-os külső meghajtó 7.000,- Ft-ért, 180 db. 3.5"-os lemez játékokkal 50,- Ft/db, 2 db. 100-as lemeztartó: 500,- Ft/db. **Soós Endre**, Balatonfenyves, Vachot S.u.1. 8646. Tel.: (06-85) 362-102.
- Amigások! Ne feledjétek, hogy a Budatétényi Amiga Club a nyáron, július 16-ig nyitva tart minden szombaton 9 órától (kivéve június 18.). Parkolási lehetőség biztosítva. Tel.: 226-0559. 1222 Bp. XXII. Nagytétényi út 35. (**Budatétényi Művelődési Központ**)

PC

IBM-PC programok minden mennyiségben! Hetente bővülő választék! Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u.9. 1053. Tel./FAX.: 137-3193.

- IBM programok nagy választékban kaphatók. **Zadravec János**, Bp. VIII. Mátyás tér 14. 1084. Tel.: 11-44-639.

Legjobb PC programok széles választékban eladók. **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204. Tel.: (06-60) 33-20-30.

- PC programcsere. Listát kérek. **Nováki Csaba**, Demecser, Szabolcs vezér 11. I/1. 4516
- IBM programok cseréje! Felhasználói- és játékprogramok széles választékban. Írj! Megéri! Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kócsag u.27. 3200
- Gyűjtő keres kiégett (használhatatlan) 486 DX2 processzorokat megvételre. Ugyanitt eladó egy CONNER 120 MB-os winchester IDE+ vezérlővel. Prociügyben hívhatod **Lányi Lászlót** is — 167-29-75 (főleg este 20-23h-ig). **Varga Tamás**, Budapest, III. Pákász u.4. 1031. (május végétől a 180-30-34-es telefonszámon is)
- SeaGate 80 MB-os SCSI 3.5" winchester 20.000,- Ft-ért eladó. **Vass István**, Tel.: Bp. 226-8046.
- AT-286-os alaplap eladó (3.500,- Ft), vagy Sound Blaster hangkártyára cserélném. **Zadravec János**, Bp. 11-44-639.
- Az országban a legolcsóbb programok nálam. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.
- PC-re a legújabb programokat (Doom 1.2, Goblins 3, TFX, Genesia) nagy választékban (5 GByte), olcsón eladok. Válaszborítékért lista. **Kotroczó Roland**, Békéscsaba, Áchim L.A.ltp. 4/1. 5600. Tel.: (06-66) 446-306.
- Kezdő vagy? Nincs cserepartnered? Segítek, hogy elindulhass a PC rejtelmes világában. Tehát PRG-t adok ingyen! Küldesz kb. 1 lemezt és tájékoztatlak a részletekről (lemezen, DD-s is jó). Címem: **Szatmári Zoltán**, Debrecen, Csapó u.81. 4029.

Plusi és társai

- C+4, C64 programok! SU-VI Soft! Nálunk gyorsabb nincs! Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.:(06-72) 330-103.
- Programeladás! Plus/4-es, C16-os, C64-es legjobb programok olcsón, kazettán, lemezen. Írjatok! Géptípus megjelöléssel! Akció!!! **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u.5/B. 8500

Egyéb

HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJTOK! (VOLT???) BARÁTNŐD: ADRY

MONITOROK ÉS PRINTEREK JAVÍTÁSA. NYITVA hétköznap: 13h-19h-ig. Budapest, XVI. Kődös u.42. 1162

- CITIZEN 120D nyomtatóhoz párhuzamos interface eladó. IBM-hez és Amigához is jó! Vadonat új! Ára: 6.000,- Ft. **Báder Zoltán**, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011
- Spectrum és IBM programok óriási választékban eladók! Mindig a legújabb! Címem: **Soós Tamás**, Vác, Kiskörút 17. 2600. Tel.: (06-27) 311-901.
- Nem találod a játékleírást, vagy az örökéletet a sok újságban C128/64 gépre? Ugyanerre a gépre 13.000 programból válogathatsz ugyanitt. Cím: **Járóka László**, 1576 Bp. Pf.: 102.

64

CSAK MÁGNESLEMEZRE!

Kiegészítő lista 1994/I. negyedév

• ALIEN III. - akció - 1SD / • BUNDESLIGA 2. (angol) - manager - 123 / • BUNDESLIGA 2. (német) - manager - 117 / • CAPTAIN KLOSS - akció - 172 / • CAR WARS - ügyességi - 168 / • CASTLE - akció - 177 / • **CODENAME MAT II. - akció - 137** / • COLDITZ - kaland - 213 / • CORYA - szöv.kaland - 252 / • CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / • DETONATORS - ügyességi - 228 / • DO OR DIE - stratégia - 222 / • FRED'S BACK II. - akció - 165 / • GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / • HANSE - kereskedő - 205 / • HERMETIC - űrhajós - 2SD / • INT.SPORT CHAMP. - sport - 149 / • ISLAND OF THE DRAGONS - ügyességi - 1SD / • KARAMALZ CUP - jéghoki - 1 SD / • KNAX THE COMPUTERGAME - ügyességi - 1SD / • LETHAL BOMBS - ügyességi - 283 / • LIVERPOOL - foci - 173 / • MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi - 2SD / • MEGA THRUSTERBALL - lövöldözős - 330 / • **MIGHT & MAGIC III. - kaland - 6SD** / • ORMUS SAGA II. - RPG - 3SD / • OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1 SD / • PARSEC - lövöldözős - 1SD / • PLIS - logikai - 141 / • PSYCHO CHAOS - ügyességi - 444 / • PUNICA GAME - ügyességi - 410 / • QUADRANT - logikai - 1SD / • Real Ghostbusters - akció - 1SD / • REEDEREI - kereskedő - 124 / • Rick Dangerous 1. - ügyességi - 186 / • SESAME ST. - nyomtató - 1SD / • SMASH - tenisz - 1 SD / • SOCCER CUP 2. - menedzser - 156 / • SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD / • SPACE QUIZ 101% - vetélkedő - 1SD / • SCEPTRE OF BAGHDAD - akció - 1 SD / • Street Fighter 1. - verekedős - 1SD / • SYSTEM - ládatologató - 280 / • TALES OF BOON - akció - 335 / • TENRACT 2. - lövöldözős - 278 / • WINGS OF CIRCE - ügyességi - 1SD

Aktuális

• HEART OF AFRICA - stratégia - 1SD / • INDY III. - kaland - 1SD / • PLAZMA BALL - ügyességi - 2SD / • STAR TREK - stratégia/kaland - 193 / • THE CRYPT - 3D freescape - 196 / • ULTIMA VI. - RPG - 6SD / • WASTELAND - kaland - 4SD

HOT STUFFZ

• 40 db. rövid program - 4SD / • AB Cricket - sport - 151 / • Alienator - lövöldözős - 112 / • Astatin - logikai - 199 / • BALLFEVER - ügyességi - 189 / • BATTLE - akció - 360 / • Black & White - logikai - 227 / • Cairo Connection - szöv. - 145 / • Car Wars 2. - akció - 180 / • Catch 2. - ügyességi - 179 / • CHEEKY TWINS - ügyességi - 185 / • Codename Mat 2. - lövöldözős - 137 / • CRAZY SUE PLUS - ügyességi - 320 / • Crossfire - lövöldözős - 147 / • Curse - kaland - 257 / • CURSE OF VOLCAN - szöveges - 141 / • Cyberblock - tetris - 1 old. / • Dinox - ügyességi - 150 / • DJ Puff - ügyességi - 172 / • DREAMBALL - TV foci - 126 / • EPSILON - mászkálós - 146 / • Experience - szókitaláló - 152 / • Fighting Racer - lövöldözős - 102 / • Fred's Back 3. - mászkálós - 200 / • FRONTBALL - logikai - 131 / • Game Set & Fire - lövöldözős - 108 / • Genloc - akció - 300 / • GET IT - ügyességi - 134 / • Golden Pyramids - ügyességi - 1 old. / • Gothic Attack - akció - 131 / • He Man jr. - lövöldözős - 168 / • HYPERSPACE WARRIOR - űrh.löv. - 1 old. / • King - stratégiai - 178 / • KLEMENS - ügyességi - 143 / • Kulton in Demonland - mászkálós - 231 / • League - menedzser - 133 / • LEMMINGS - log.ügy. - 5SD / • LIONS OF THE UNIVERSE - űrh.löv. - 330 / • Mercenary - lövöldözős - 181 / • Mercenary 2. - lövöldözős - 176 / • Move - logikai - 189 / • Muehle - malom - 102 / • Omni Play Basketball - kosárlabda - 2 old / • Operation Merkur - stratégia - 2 old / • Pac Family - pacman - 127 / • PERFECT SYMETRIE - logikai - 101 / • PERPLEX 2. - logikai - 223 / • PUZZLE MASTER - puzzle - 290 / • Rampart - logikai - 1 old / • Reactor - logikai - 1 old / • Retro Torque - dodgem - 166 / • Session - ládatologató - 410 / • Souls of Darkon - szöveges - 136 / • Spanish Treasure - szöveges - 192 / • Splitter - puzzle - 290 / • Stargate - kereskedő - 163 / • Sub Burner - űrh.löv. - 182 / • SUBURBAN COMMANDO - akció - 300 / • Super Nibbly - logikai - 252 / • Super Strike - lövöldözős - 102 / • Tau Zero - lövöldözős - 128 / • Vietnam - akció - 106 / • WLADCY CIEMNOSCI - kaland - 260 / • X-Fighteer - lövöldözős - 118 / • Zybex - űrh.löv. - 199 / • Zytron - löv. - 151

Hot-Hot: • 3D. Spacewar - lövöldözős - 119 / • Alien Attack - akció - 107 / • Arc Doors - ügyességi - 442 / • Black Pearl - szöveges - 144 / • Bobix - mászkálós - 328 / • Commando 94 - akció - 125 / • Cosmic Hero - ládatologatós - 105 / • Cube Magic 100% - logikai - 350 / • Dark Caves - akció - 310 / • Dr. Mad - akció - 130 / • Enzime - lövöldözős - 129 / • Guerilla - akció - 106 / • Ormus Saga 3. - RPG - 4 SD / • Retaliation - szöveges - 129 / • Speranza - logikai - 200 / • Treasure Island - szöveges - 190

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntettük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra (1SD) 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

AMIGA

Lista 1994/1.:

• Alfred Chicken — mászkálós — 1 lemez / • Alien III. 100% — akció — 2 lemez / • Ambermoon — kaland — 10 lemez / • Apache — helikopteres — 1 lemez / • Beast Lord — mászkálós — 2 lemez / • Crazy Cars III. — autós — 2 lemez / • Crystal Hammer'93 — arkanoid — 1 lemez / • Cyber Zerk (1 MB) — akció — 2 lemez / • Deep Core — akció — 3 lemez / • Dogfight — rep.gép.szim. — 3 lemez / • Donk — akció — 3 lemez / • European Champions — 2 lemez / • Eye-Borg — ügyességi — 1 lemez / • Fallen Empire (1 MB) — stratégia — 4 lemez / • Genesia — stratégia — 3 lemez / • Global Gladiators (1 MB) — ügyességi — 2 lemez / • Hannibal (1 MB) — stratégia — 4 lemez / • Hired Guns — akció — 6 lemez / • Napoleonics (1 MB) — stratégia — 1 lemez / • Nippon Safes Inc. (1 MB) — kaland — 5 lemez / • Noddy's Big Adventure — kaland — 3 lemez / • One Step Beyond (1 MB) — logikai — 2 lemez / • Psychoblast — akció — 1 lemez / • Snack Zone — kaland — 1 lemez / • Space Job — stratégia — 4 lemez / • Strip Poker Live (1 MB) — poker — 7 lemez / • Subtrade — manager — 1 lemez / • Techno Ninja — mászkálós — 2 lemez / • Theatre of Death — akció — 2 lemez / • Thomas the Tank Engine 2. — akció — 1 lemez / • Turrican III. — akció — 2 lemez / • Walker (1 MB) — akció — 3 lemez / • War in the Gulf (1 MB) — stratégia — 2 lemez / • Yo! Joe (1 MB) — úgyességi — 2 lemez / • Zombies Apocalypse — akció — 1 lemez

Aktuális:

1869 — stratégia — 3 lemez
AIR SUPPORT — stratégia — 2 lemez
CAMPAIGN — stratégia — 2 lemez
CHAMPIONS OF KRYNN — kaland — 3 lemez
DARK QUEEN OF KRYNN - kaland - 3 lemez
DAS BOOT — szimulátor — 2 lemez
DEATH KNIGHTS OF KRYNN — kaland — 1 lemez
EXODUS 3010 - űrhajós - 2 lemez
GOBLINS 3. - mászkálós - 6 lemez
INDY III. ADVENTURE — kaland — 3 lemez
ISHAR — kaland — 2 lemez
LEMMINGS - ügyességi - 2 lemez
LOST DUTCHMAN MINE — stratégia — 1 lemez
NORTH & SOUTH - stratégia - 1 lemez
SPACE CRUSADE — kaland — 3 lemez
ULTIMA VI. — kaland — 5 lemez

Ajánlatunk:

1000 Miglia — autóverseny — 1 lemez / • Alien Breed II. — ügyességi — 3 lemez / • Anstoss — foci — 5 lemez / • Batman Returns — akció — 2 lemez / • Blob — ügyességi — 1 lemez / • Brutal Sport Football — foci — 2 lemez / • Burning Rubber — autóverseny — 4 lemez / • Burntime — stratégia — 3 lemez / • Campaign II. — stratégia — 2 lemez / • Conflict over Bosnia — stratégia — 2 lemez / • Cyberpunks — mászkálós — 1 lemez / • Disposable Hero — akció — 3 lemez / • F117A Stealth Fighter — repülőgépszimulátor — 3 lemez / • Fantastic Dizzy — ügyességi — 2 lemez / • Gobliins 3. — mászkálós — 6 lemez / • Jet Strike — repülős — 2 lemez / • Jurassic Park — akció — 5 lemez / • Knax — ügyességi — 1 lemez / • Lemmings Olympiade — ügyességi — 2 lemez / • Mortal Kombat — akció — 3 lemez / • Oxyd II. — akció — 1 lemez / • Penthouse Hot Numbers DeLuxe — logikai — 4 lemez / • Rules of Engagement 2. — stratégia — 4 lemez / • Settlers — stratégia — 3 lemez / • Simon the Sorcerer — kaland — 9 lemez / • Suburban Commando — akció — 1 lemez / • Theatre of Death — akció — 2 lemez / • Uridium II. — akció — 2 lemez / • When Two World War — stratégia — 2 lemez / • Zool II. — ügyességi — 3 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa mellett feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf: 363.

1114 Budapest, XI.Vásárhelyi Pál u.8. (COM-WARE Kft.)

GAMES CENTER

AJÁNLJA SZOLGÁLTATÁSÁT C64 ÉS AMIGA TULAJDONOSOK SZÁMÁRA

A szolgáltatás igénybevételének feltételei:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei:	**másolási díj**
C64 file-os programok esetén (204 blokkig)	20,- Ft/program
C64 file-os programok esetén (204 blokk felett)	50,- Ft/program
C64 1 vagy több lemezoldalas programok esetén	50,- Ft/lemezoldal
Amiga (3.5" DS/DD) az első 5 lemez	100,- Ft/lemez
minden további lemez	50,- Ft/lemez
Adathordozók ára (ha kértek adathordozót):	
C64 (5.25" DS/DD)	50,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 db. 180 blokkos program és 1 db. adathordozó megrendelése esetén: 2 x 20 + 50 = 90,- Ft-ot, illetve pl. egy 4 oldalas (4SD) program megrendelése esetén, ha küldtek a 2 db. lemezt, akkor 4 x 50 = 200,- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be! Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésetekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 80,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát! A küldeményen a feladó alatt kérjük a **GÉPTÍPUST** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímzett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük teljes katalógusunkat.

FIGYELEM! A szolgáltatás átfutási ideje 2-3 hét, a másolási szolgáltatást a küldemények beérkezési sorrendjében teljesítjük. Telephelyünkön csak — indokolt esetben — reklamációs ügyintézés folyik, a helyszínen MÁSOLÁST SORON KÍVÜL NEM VÁLLALUNK!

A PC PROGRAMOK MÁSOLÁSA MEGSZŰNT!!!

ELSŐSEGÉLY

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DoT)



Yuppi! Ez egy másik fajta hurrá kiáltás. Hogy miért? Azért, mert mostantól nem az én vállamon fekszik a 64 (f)elhasználói rovat összelapátolása, épp elég ezt a sok nyavalyát pötyörészni, meg inkább leszek másodhegedűs DADA mellett a PC (f)elhasználói rovatban. A 64-emet már nem is emlékszem mikor kapcsoltam be utoljára...

C64 elsősegély

Ágoston Lajos Ecseren az **ELVIRA I**-ben turkált. Íme a boncolási jegyzőkönyv:
Mentsünk állást, majd keressük meg a file első blokkját. 252.byte: STR, 253.byte: RES, 254.byte: DEX, 255.byte: LIFE. 2.blokk: 02.byte: SKL. Mindet átírhatjuk 255-re, de akkor soha nem halnak meg az ellenfelek. Ezért célszerű csak a LIFE, SKL, DEX tulajdonságokat $FF-re módosítani.

Füzesi Zsolt debreceni olvasónk azon 64-es sorstársain szeretne segíteni, akik hajlandóak a **KNIGHT RIDER**-rel játszani.
A játék elején 5 küldetésből választhatunk, bár Zsolt szerint nem sok különbség van közöttük. A tűzgombot megnyomva a „kiváló" zene elhallgat, és Amerika térképe tűnik fel, melyeken szinte hihetetlen, de városok vannak.. Legalul Kitt himnuszát readelhetjük. Azt lihegi, meg kéne látogatni a chicago-i kedves kis nagynénénket. Irány tehát Chicago. A joy-t előrenyomva tudunk száguldozni. Felfelé vizsgálódva láthatjuk, hogy helikopterek száguldoznak felénk, s Kitt ropogtatja őket. Ezt mi is megtehetjük a 'C=' billentyű lenyomásával. Ha megérkeznénk, válasszuk a legelső opciót (armoury). Akit legfelül körözni látunk, az lennénk mi. **(Schön volt Zsolti — CoVboy)** Feladatunk átjutni a másik helységbe (bal alsó sarok). Vigyázzunk, nehogy valaki megnyomja a tűzgombot, mert akkor kezdhetjük elölről **(Én inkább a Resetet nyomogatnám — DoT)**. Ha végeztünk, nyomjunk 2xtüzet, s mehetünk a következő helyszínre. **(Vagy az idegosztályra — CoVboy).**

Nagy Money-tu tudja, a kórság honnan a **King's Bounty**-hoz akar segítséget adni. Hát azt hiszem, ez még nem volt **(Én meg azt hiszem, ez egy értelmes mondat volt — CoVboy)**.
Ha csak olyan csordánk van, amik tudnak repülni (Demons, Dragons, Vampires Archmoges **(Nocsak, itt az egész parlament? — DoT)** akkor nem csak csata közben tudunk repülni. Tehénkedjünk **(Ez tetszik - CoVboy)** rá az 'F' billentyűre, s mindjárt egy cuki kis sárkány képében találjuk magunkat. Bárhova el lehet vele menni, s nem is számolja a napokat. Leszállni az 'L' billentyűvel lehet.

Vessző Tamás Pécsről 19,- Ft-ot leperkált a Postának, hogy az alábbi **Apydia** kódjait elküldje: SHOWCREDITS, MISSHONEYBEE, HASTALAVISTA, DEPUTYOFLOVE, SNEAKPREVIEW.

Kővári János Hatvanból néhány régi 64-es játékhoz küldött POKE-okat.

Shaolin's Road: POKE 17009,165: POKE 23609,165

Vampyre: POKE 8480,173: POKE 10485, 173

Elite: POKE 14010,173 — végtelen rakéta

Asterix: POKE 8540, 173: POKE 17059,173 — örökélet, POKE 16896,173 — örök kaja

Firelord: POKE 5721,173: POKE 62302, 173 — nem akad ki a házakban

Infiltrator 2: POKE 7252,173 — örök gázgránát

Nomad: POKE 5222, 165

Montezuma: POKE 36190,165: POKE 44710,181: POKE 59569,181: POKE 59593,181

Hades: POKE 6871,165

Lovasi Péter Budapestről nagy adag betűhalmazt juttatott el hozzánk bizonyos teljesen noname programok miatt.

LAST NINJA III: Szerinte tök felesleges szórakozni a tavirózsával: miután átjövünk az előző helyszínről, rögtön nyomjuk jobbra+fel a joy-t. Ha a helyszín kirajzolása után megjelenik a ninja, rögtön elkezd futni. Ha elérte a móló szélét, nyomjuk le kétszer egymásután a tűzgombot, és készen vagyunk. Amikor visszafelé jövünk, nem ártana az előző helyszínen levő tavirózsát meglökni.

BARD'S TALE III: Egy pénz- és tárgysokszorozó módszert mutatunk be. Ezzel egy fordulóban annyiszorosára növelhetjük az előbbi dolgokat, ahány karaktek a karakterlemezen elfér. Ehhez kell egy másolat ez utóbbiról, ennek hiányában „csak" hétszerezni tudunk.

A teendők: Menjünk a kezdőhelyszínre. Pakoljuk az egyik karakterhez a sokszorosítandó cuccokat. Removoljuk, majd addoljuk a karaktert **(Jeee — CoVboy)** Pakoljuk át a következő karakterhez a cuccokat, s vele is ugyanezt csináljuk. Ha mind a hét karakterrel végeztünk, és folytatni akarjuk, akkor szükség lesz a karakterlemez másolatára. Tegyük be, majd removoljuk az egyik fickót. (Lehetőleg ne azt, amelyiknél a cuccok vannak) Tegyük vissza az eredeti lemezt, és az üres helyre rakjunk be egy olyan karaktert, akivel az előbb említett eljárást nem végeztük el. Ezt addig ismételgethetjük, amíg meg nem unjuk. Ezután kapcsoljuk ki a gépet(!). Visszatöltve a programot az összes karakternél ott van a rakás...

Wolf Péter Budapestről a **Spikey in Transylvania**-hoz küldött némi kiegészítést: A romos házban (ABANDONED SHACK) található a lejárat a föld alatti kazamatákba. Vegyük magunkhoz az ágyúgolyót (CANNONBALL) és a fáklyát (TORCH). Toljuk az ágyút ameddig csak lehet, rakjuk rá az ágyúgolyót, majd a fáklyát és kitárul az ajtó. Bent egy kedves kutyát találunk, de inkább ne ismerkedjünk meg vele. Azon a képernyőn, ahol a csúszós valami található, lelünk egy csontot. Ezt odalökve a vérebnek, nyugodtan elmehetünk mellette. Itt bolyongva találunk egy walkmant (PERSONAL STEREO). Menjünk a börtönbe **(Yikes — CoVboy)** (DUNGEONS EXIT), s adjuk oda az őrnek, aki PINK FLOYD-ról gagyog nekünk. Miután lelépett, ezt a társunkat is ki tudjuk szabadítani.

AMIGA segély

Tábori Imre Nagykanizsáról a mostanában elég sivár AMIGOS Elsősegélyen lévő lyukat igyekszik befoltozni.

CLIK-CLAK: Kódok, csak Amigára!: 2-3518, 3-6382, 4-8427, 5-2385, 6-5924, 7-1267. A 7-es pályán állt meg a tudomány. Aki kipróbálja, majd rájön, hogy miért!

CHAOS ENGINE: Akinek nincs trainere, próbálja ki ezt a kis kódot: 7WN24Z17M0N7 (Az ottan nulla akar lenni az "M" és "N" között!). Aki innen sem tud végigmenni, az meg is érdemli!

ZAK McKRACKEN: Ebből a játékból soha nem lesz elég!

A játék elején vigyük magunkkal a mi kis kedves ezüst késünket (BUTTER KNIFE). Nem, nem, ne adjuk el rongyos száz dolcsiért... Inkább a következőket tegyük: Seattle-ben ne a golfütővel ássuk ki a barlang bejáratát, hanem a késünkkel: USE BUTTER KNIFE ON LOOSE DIRT. Ha jól csináltuk, akkor BEND BUTTER KNIFE lesz belőle. Most már szaladhattok eladni...

Mi van akkor, ha azt csináljuk, hogy USE YELLOW CRAYON ON APPLICATION, és ezt belerakjuk a SAN FRANSISCO-i postaládába? (USE SMALL KEY IN MAILBOX, USE APPLICATION IN MAILBOX).) Most lehet csatangolni. Nemsokára elviszi a posta (úccse láttyúk), majd megjön a FAN CLUB CARD. És most?

Egy reprodukálhatatlan aláírású levél keveredett a kezembe, boríték, minden egyéb nélkül, rajta mindenféle Albán nyelvű kaparásokkal. Mivel egykor vettem pár leckét CoVboy nagyijától, miután hazajött az Albán haditengerészettől, most megpróbálok tolmácsolni:

Ha a **DEJA VU**-ben ki akarnak minket rabolni az utcán, akkor nem kötelező odaadni az ipsének a dohányt (húú, kész krimi!), hanem célszerű benyomni neki egyet a szeme alá, így megmarad a pénzünk. Lelőni azonban nem érdemes, mert ilyenkor a GAME OVER felirat valamelyik szinonimája jön elő az üzenet ablakban.

A **DUNE I**-ben ha D... **(khm. erről az óráról hiányoztam — DoT)** szól, hogy egy falut kéne keresni, akkor kérdezzük meg Harah-t, erre ő azt mondja, hogy van egy falu valahol a hal szájában **(ezzel valószínűleg a hal alakú hegyvonulatra gondolhatott — DoT)**. Ennek a megfejtése az, hogy valahol az otthonunktól délnyugatra találunk egy barlangot, ahol tovább irányítanak minket a faluba...

PC segély

Kiss Ákos debreceni olvasónk **KGB** sorozatának utolsó részéhez érkeztünk.

The bar's a sordid..., I'm investigating a criminal..., I'm intend talking to all..., Perhaps you've naticed..., What about the club... Club: I'm supposed to meet..., That's not possible, I'm quite willing to pay. You offer him some money: 30$, talk young man/woman, talk punk, talk Valeri (kivéve: buyer 2, hollywood téma). Toilet: (ha a punk lekapott) use light switch, inspect trashcan (csak ha kokain van benne), Talk about crime, Talk about business. Ezután kimentem a Kursk street-re, ekkor a Rating átváltott 8-ra, de ez sem elég a túléléshez...

Magic Pockets: a kódok a következők: 2.3425, 3.8282, 4.4476, 5.7766, 6.1467, 7.5284, 8.4757, 9.2818, 10.1960, 11.6331, 12.8712, 13.3505, 14.0692, 15.1786, 16.9877, 17.7962, 18.4125, 19.2219.

Megjegyzés: a játék sokszor leblokkol. Ha pl. a 12-es kódok írjuk be, akkor a gép a 11-es szintre küld. Próbálkozzunk az eggyel nagyobb szint kódjával.

HORDE

A programot a ***Toys for Bob*** nevű csapat fémjelzi. A címképernyő megtekintése után, a játékhoz mellékelt térképről tesz fel két kérdést a gép. Ha valakinek netán a kisöccse összefirkálta és megette a gyári térképet azok részére (de csak azoknak!) a leírás végén vannak a kódok. A sikeres válaszok után egy kellemes középkori kastélyban találjuk magunkat, ahol éppen kellemes lakoma folyik. Sajnos rögvest kiderül, nem a lakomázók között vagyunk, hanem becses személyünk hordja az ételeket az asztalhoz. Folyik a zaba, jó a hangulat a kancellár (fontos figura, ő a rosszfiú a csapatban) anekdotát mesél, ettől a király félrenyel és elkezd fuldokolni. A kancellár ezt látva mind jobban meséli a történetet (a király majd csak megdögölе végre), de hát miért lenne a becses személyünk ha nem azért, hogy mindig a legrosszabbkor avatkozzon be, és ezzel egyszerre nyerjük el a király bizalmát és a kancellár rosszindulatát. A király rögtön *Sir Chauncey*-é tesz minket (a családunk ezt megelőzően, egy vad tehén volt aki felnevelt. Egy igazi

Cowboy!!!, és egyben *Shimto Plain* hűbérurává. Csak egy szerény kérése van, az évenkénti adón kívül, megvédhetnénk a hordáktól is kicsiny birtokunkat. Ezt elősegítendő nekünk ajándékozza ősei legendás hírű mágikus kardját — a **Grimthwacker**-t.

A kancellártól átvehetjük a hivatalos papirokat és máris belecsaphatunk a játékba. A játék kezdetén két telepesünk van, akik lelkesen művelik a házuk táját. Nekünk velük semmi dolgunk sincs, csak a negyedév végén meg kell védenünk a terményt, a házakat és ami a legfontosabb a telepesek életét. Ha a farkasok a házat lerombolják, de nem fogyasztják el a telepest, akkor a következő negyedben a ház újra megvan, és a telepesek is többen lesznek. A játék egész képernyős és nagyon jól néz ki. A játéktér jobb alsó sarkában van pár darab kijelző. A legfontosabb a homokóra, mivel csak annyi ideig tevékenykedhetünk amíg le nem fut. Felette az éppen aktuális évszak emblémáját láthatjuk. Melletük az aktuális tevékenység és az aranyaink száma van jelezve. A kiválasztott tevékenység fekete körvonalként látható a játéktérben. Ez kezdéskor az ásó, de ezt a '**space**' lenyomása után váltani lehet a nyilak segítségével.

- **Ásó** (a vizes és köves részeket lehet építeni illetve bontani vele). Ára: 10 arany;
- **Szöges verem** (csapda, belelépés esetén a farkassal együtt eltűnik). Ára: 10 arany;
- **Tehén** (minden körben 25 aranyat hoz, de csak ha fűvön áll. Maga alatt kikövesíti a talajt, ezért érdemes időnként áthelyezni). Ára: 100 arany;
- **Kerítés** (fából van, egy rövid ideig meg tudja állítani a hordát). Ára: 5 arany;



- **Fa** (Telepítése esetén, fordulónként néhány megnő és kivágható). Ára: 1 arany (a kivágott fa 5 aranyat hoz).

A későbbiekben még vásárolható néhány egyéb dolog is:

- **Húsdarabok** (eldobása esetén az illatára jönnek oda a szörnyek. Támadás közben használható). Megvásárlás: 50 arany. Ára: 5 arany/darab;
- **Harcos** (a mellete elmenő hordákat megöli, de nem mozog). Megvásárlás: 250 arany. Ára: 30 arany/negyedév;
- **Kőfal** (hatásosabb védelem, de ez is lebontható). Megvásárlás: 150 arany. Ára: 20 arany;
- **Íjász** (a távolabbi szörnyekre is tud támadni). Megvásárlás: 750 arany. Ára: 60 arany/negyedév;
- **Rock of Healing** (nem tudjuk mire jó). Támadás közben használható. Megvásárlás: 1000 arany;
- **Ring of Teleportation** (A kívánt helyre visz. Támadás közben használható). Megvásárlás: 300 arany;
- **Bomba** (Le kell rakni és a kívánt irányba rúghi. hátránya a fák rombolása. Támadás közben használható). Megvásárlás: 250 arany;
- **Super Scorcher 2000** (Lángot lehet fújni vele, nem valami cool Támadás közben használható). Megvásárlás: 500 arany;
- **Deal with Roscoe** (Sárkányláng, nagyon jó, csíkokban égeti a szörnyeket, hátránya: nem kíméli a fákat, házakat, teheneket, illetve az éppen elfogyasztott telepest is megöli. Támadás közben használható). Megvásárlás: 500 arany. Ára: 40 arany;
- **Boots of Boogie** (Mindenhol egyenletes sebességgel lehet haladni. a talpán a híres Baseball sztár, *Edmund Farp* ajánlása van! Támadás közben használható). Megvásárlás: 300 arany. Ára: 25 arany;

A támadáskor használható dolgokat ugyanúgy lehet választani mint az építésnél. A '**space**'-szel lehet váltani és a jobbra-balra nyíllal választani. Ilyenkor a felfelé nyíllal, kikérhetjük a nagy térképet. Ezen a teljes jelenlegi falu és környéke látható. Az idő múlásával mind nagyobb terület látszik. Ha ilyenkor a '**space**'-t megnyomjuk, ugyanúgy építhetünk/bonthatunk mint a kis képernyőn. A lefelé nyíllal léphetünk vissza. Ezt a funkciót harc közben is használhatjuk, akkor piros jelekkel mozognak a szörnyek rajta. A harc egyszerű dolog (mivel frissen kinevezett lovagok vagyunk), csak jó parasztosan kétkézre fogjuk a kardot és megpörgünk vele. Ami közel van annak annyi. Túl sok pörgés esetén elszédülünk, és egy ideig csak tántorgunk. Ez főleg akkor kellemetlen ha van szörny a közelben, és belever a bucinkba. Érdemes két pörgés után mozogni, majd újra támadni. Az első farkasforma szörny még nem okoz problémát (egy ütés elég), de a gólem már vagy tíz ütést is elvisel. Van még egy lufi kinézetű sok foggal (ő rombolja a fákat) és van egy nagyfülű, hatalmas csövű puskával (ő el tud bújni a fák törzsében). Ha valamelyik szörny sikeresen felfalta egy telepesünket vagy tehenünket, akkor az alatt az idő alatt, míg jóllakottan dörzsöli a hasát, vágjunk szét és (mint a mesében) ott van sértetlenül az áldozat. (gy. k.: Piroska és Farkas). A harc ideje alatt a kijelzőnk átvált radarrá, amin láthatjuk az életerőnket, a közelben lévő szörnyeket, a még életben lévő szörnyek számát, és a kiválasztott fegyver szimbólumát. Mi zöld pont vagyunk középen, a szörnyek pirosak. A területen minden világosan elkülöníthető, a zöld: rét, a kék: víz, a szürke: kő, a sárgászöld a házak közötti út színe. Az utakon gyorsabban lehet haladni, mint a réten, a köveken pedig nagyon lassan. A köveket az ásóval el lehet távolítani, de néha ez 50-60 aranyba is belekerül mire eltűnik. Érdemes a teheneket vízzel elkeríteni, mivel az elején még két egység víz is elpusztítja a farkasokat. Ez később már kevés, mivel a gólem és a nagyfülű nem fullad könnyen vízbe.

Van még három funkcióbillentyű is:

- 'F1' — pause
- 'F2' — állás betöltés
- 'F3' — zene, hang, részletesség ki-be, kilépés, vissza a játékba

Minden év végén, megjelenik a kancellár és beszedi az adót. Ez évente egyre több, és kellemetlen ha nem tudjuk kifizetni (game over). Az adó kifizetése után, a maradék pénzen vásárolhatunk, a fent leírt dolgokat. Illetve ilyenkor lehet állást menteni. Fontos! az állás mentésekor, csak egyszer nyomjunk rá az '**enter**'-re, mert különben hajlamos a kifagyásra. A játék indításához szükség van egy minimum 4 megás 386-osra, mivel Dos/4gw-vel indul, és csak 3072 high memory esetén lehet játszani. A konvencionális memória nem nagyon érdekli, így érdemes csak egy himem.sys-t indítani. Egy 386 Dx40-es 5-6 farkas esetén már lassú, vagyis igazán egy tuti 486 DX2-66-on élvezhető csak a játék. Nem árt, ha van hangkártya a gépben, mert a megtámadott telepesek kiabálnak segítségért, és amig a jóízű böfögést nem halljuk meg, addig van esély. Sound Blaster-ből már a 8 bites is jól szól, és a GUS is sztereóban hangzik. Végezetül néhány tipp:

- A második év után, visszahívnak a palotába és újabb helyre neveznek ki (The Tree Realms of Alburga). Ez arról nevezetes, hogy lelkük van a fáknak, így kivágásuk esetén csökken az életerőnk.
- Mivel úgy is elhelyeznek az utolsó télen, mindent számoljunk fel, tehenet, fát, facsemetét, szóval szedjünk össze minél több pénzt.
- Ha van lehetőségünk, és pénzünk, meg kell venni az íjászt. Nem árt védett helyre tenni, mert sok szörny esetén nem tudja megvédeni magát. Mi csináltunk egy olyan trükköt vele, hogy a teheneket körbefalaztuk a víz mellett, a víz felől hagytunk egy sor rétet, majd egy sor kerítést tettünk, és a kerítés mögé, a tehenek mellett telepítettünk egy íjászt. A kerítés fel tudta tartoztatni addig a szörnyeket amig ő kényelmesen halomra lőtte az egész bandát.
- Sok fát érdemes ültetni, mert sok pénzt hoz (kivéve Alburgiában).
- A gólemek két ütés után üldöznek minket, így el lehet csalni a házaktól őket.
- A tehenekre nagyon kell vigyázni, mert az első számú célpontok.
- Alburgában 4 évet kell lehúzni, utána irány „The Fetid Swamp of Buuzal".
- A mocsári krokodilt csak száraz talajon lehet megölni.
- A sárkányláng mindig ott csap le, ahol éppen mi látjuk a szörnyeket. Lehetőleg ne a falu közepén csináljunk ilyet.
- A mocsári krokodilt kétszer kell megvágni.



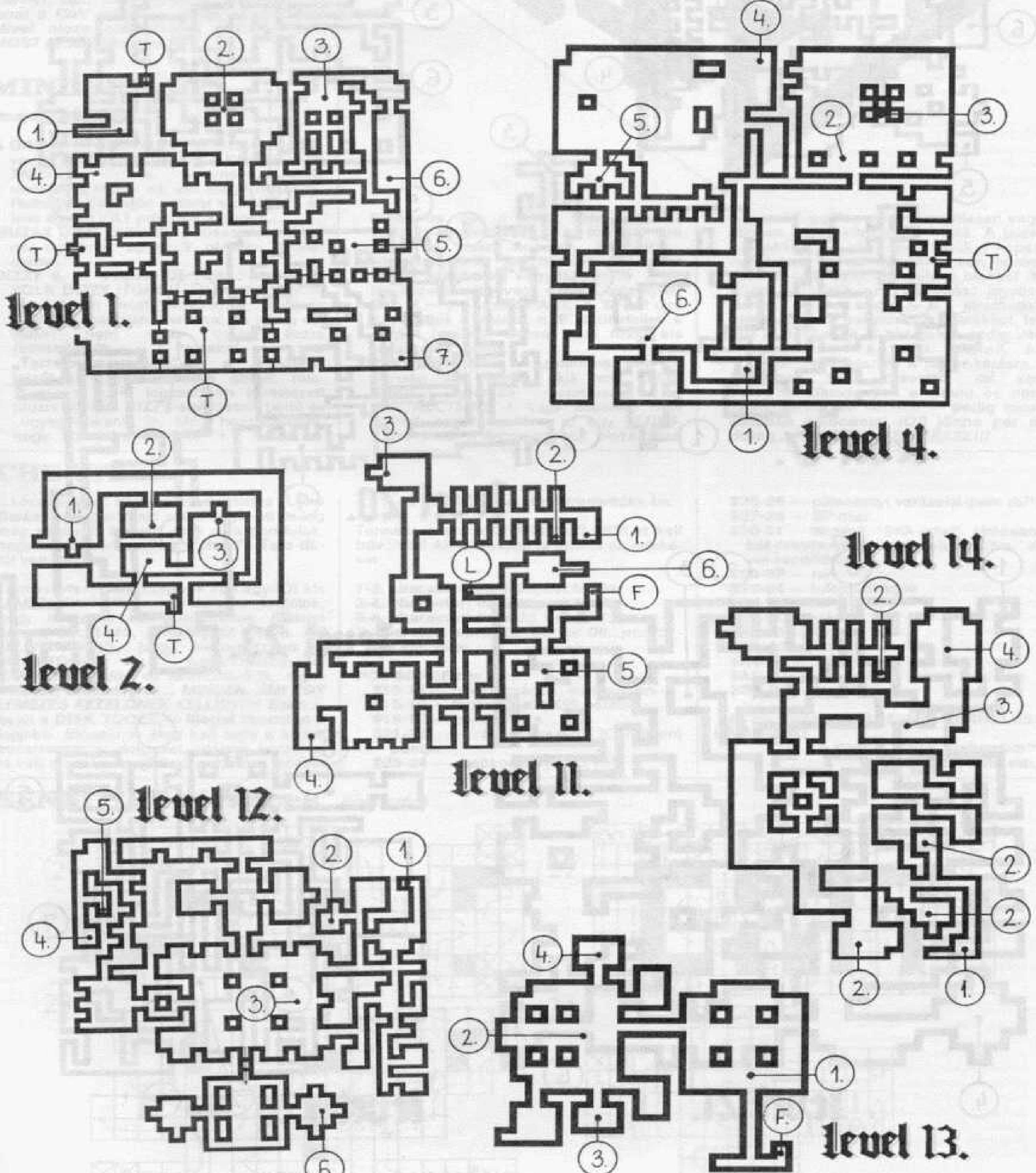
Hirtelen nem jut több az eszünkbe, akkor lássuk a kódokat:

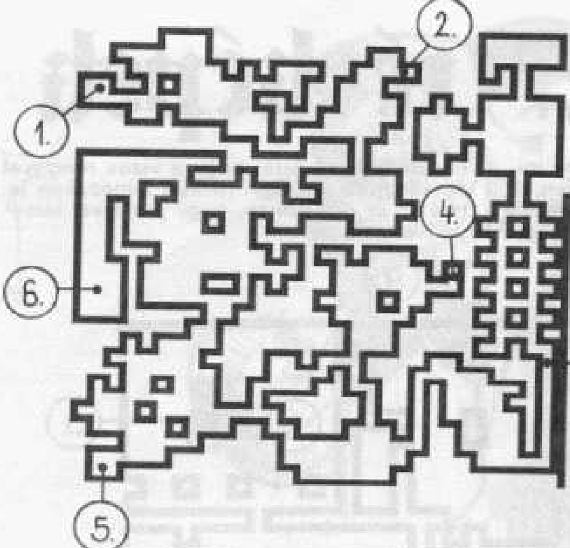
The Flying Dragon: S
The Inlet of Fung: E
The Gulf of Charnesh: S
The Shimto Plains: S
The K in Franzpowanki: E
Artist's signature: SE
The Illian Depths: E
The Balloons: N
The Herd of Cows: SW
The Sea Pirates of Punth: E
The Kar-Nyar Desert: W
The River Po: NW
The Mermaid: E
The Kite: N
The Z in Franzpowanki: SW
The Mystic Cynosts: E
The Hills of Mmrn: N
The Igloos: N
The Fetid Swamp of Buuzal: S
The W in Franzpowanki: S
The Tree Realms of Alburga: E
The Amazon with a Sword: W
The Giant Mountain Frog: N
The Elves Hiding in the Trees: E
The Cold,drill-headed Hordling: E
The R in Franzpowanki: W
The Shrouded Realms: NW
The Swimming Dragon: SE
The Smiling Compass Face: SE
"Here be Sequels": SW

• *Merlin the Son of Zeus*

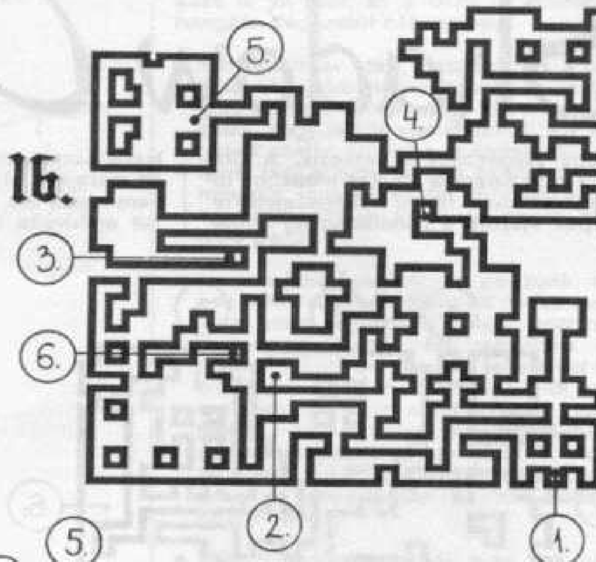
Shadow Caster térképek

Ismét egy kiegészítés következik. A CoV 43-ban közölt ***Shadow Caster*** leírásunk intenzíven hivatkozik holmi térképszeletekre. A térképek viszont a láthatatlanság homályába burkolóztak. Nos, nem helyhiány miatt maradtak ki akkor, egyszerűen a lemez nem került elő, amire HáPi a kész térképeket archiválta le. Ugye, hogy mire jó egy nagytakarítás? Arra, hogy a vizes ronggyal átballagjunk a bugyi nélküli lemezeken is. Hát ez az oka annak, hogy pár level térképe hiányzik...





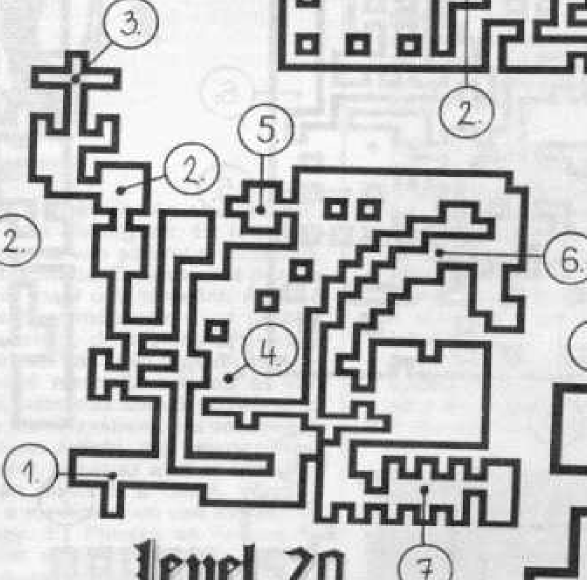
level 15.



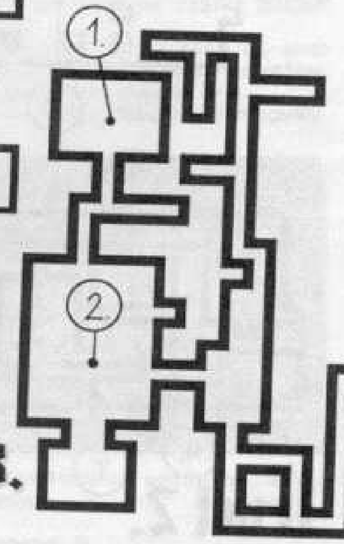
level 16.



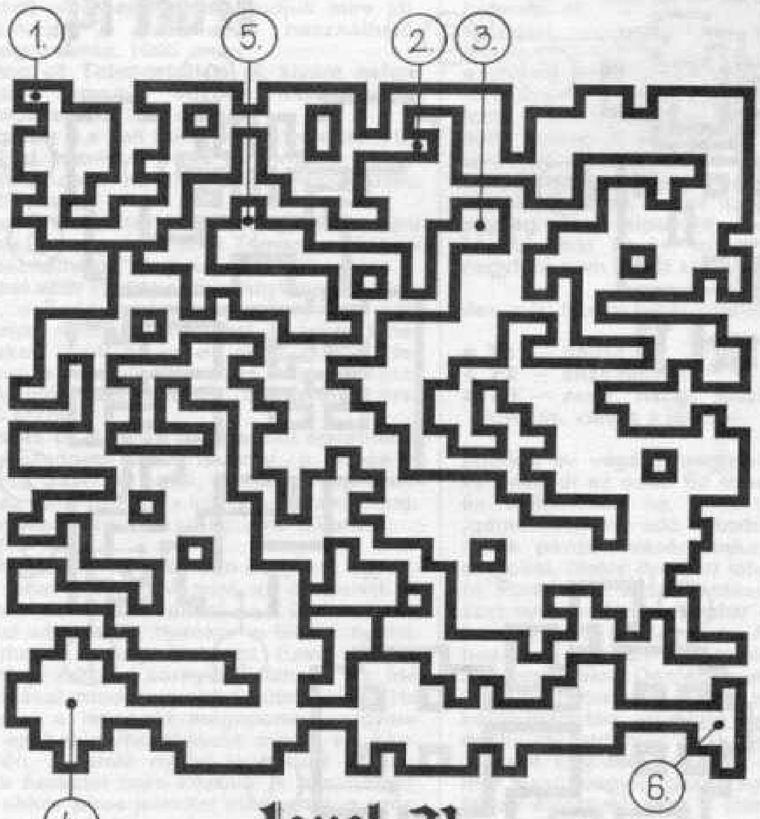
level 17.



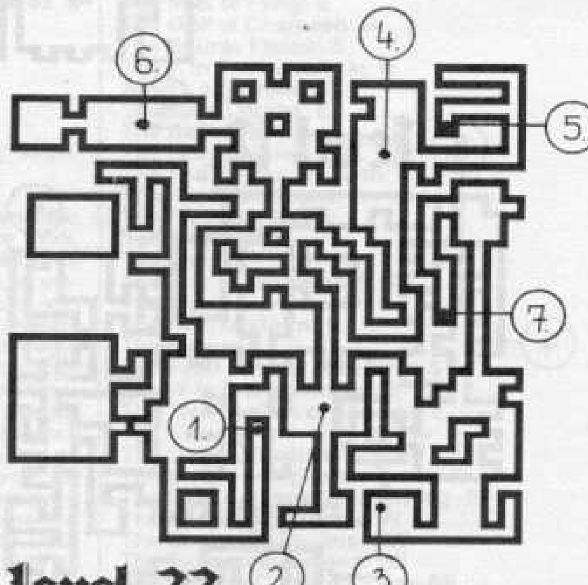
level 20.



level 23.



level 21.



level 22.

PLUS4 SAROK

KÖZÉRDEKŰ

PROKY-tól tudtam meg, hogy *pár coder és egyéb „fejlett figura”* elégedetlenkedik az itt leírtakkal. Mármint hogy gyengül az anyag. **Gratulálok, gyerekek!!!** Majd **ha lesz PLUS/4-en egy újabb normális játék**, amiről érdemes is leírást csinálnom, és **mégsem** teszem meg, akkor járhat a szátok — ***addig inkább CSINÁLJATOK már VALAMIT és KÜLDJÉTEK EL NEKEM*** *(Simon János [Jahny], Bp., 1145, Thököly út 146/b., de lehet a* ***CoV*** *címén is, ahogy akarjátok)!!!* ***Mivel nincs elég anyag, ezért is van MOST az ami következik:***

MINDENFÉLE

(majdnem NEWS)

A GÁLYA — valószínűleg át lesz konvertálva a program, eddig ***JUNIOR*** *(Of TABOO)* — a nagynevű **MAD** unokatestvére — az, aki megpróbálja/ta. Reméljük összejön valami a dologból és lesz egy COOL! program a gépen...
MUZAX DISC *[JUNIOR]* — összesen *47 zenét* tartalmaz ez az **1 oldalas** gyűjtemény...
DIZZY 6. — Prince Of Yolk Folk, vagy YOLK DIZZY *[TGMS]* — nem egy újdonság, de itt most arról írnék, hogy a **CoV#43.**-ban van a leírása, ha eddig ezt valaki nem vette volna észre **(elfelejtettük kirakni a „Tartalomjegyzékbe”-be a „PLUS/4” jelzőt...)**. Ezenkívül még annyit róla, hogy az egyik legszebben kivitelezett plusis játék, a **DIZZY-sorozat**on belül és „ügyegyébként” is. Még hozzátenném, hogy az ***intro után*** *az 'Y'-t lenyomva trainer-es lesz a játék;* **nem fogy az energia és nem vész el az életünk**, ami nem árt, mert normális idegzettel... **(nosztalgiából betöltöttem, de már MOST idegbeteg vagyok tőle!!!)**. A játék kezelése **joy** vagy ezek a billentyűk: **Z — X — ; — /** és **SPACE**. A '**Q**'-val újra kezdhetjük a játékot, a '**P**' szünetelteti a játékot (pause). Szóval nem rossz kis mászkálós „gém”.
TWIN DOWN *(BAG)* — szintén nem egy újdonság, de vannak, akik nem tudják OI!an gyorsan elolvasni az *„INSTRUCTIONS”*-t, vagy abcolúte nem tudnak angolul... Nos, ez egy *TETRIS-szerű játék*. Három azonos blokkot kell képezni függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan, hogy eltűnjön a blokk. A játéknak akkor van vége, ha elérjük a képernyő tetejét. Vészhelyzetekre van három „póker”-ünk, ezek akármilyen blokkal ütközve eltüntetik azt. **Irányítás:** joystick portok *(két ember is játszhatja)*, **balra—jobbra** irányíthatjuk a blokkot, **lefelé** is dobhatjuk, a **tűz** gomb pedig változtatja, keveri a blokk elemeit. Az 'F1—F2' hasznalandó a póker-kérésre... ***Különben BAG maestro, mi van Veled?!!*** Elkavarodott a címed és nem hallottam felőled semmit **— pedig mostanában különösen *iO!*! jönne pár új dolog... *CONTACT ME, PLEASE!!!***

CHEATZ

...következzen néminemű berhelés **Lohn Balázs** kollegától, aki sokat segít/-ett és fog még segíteni; itt nem csak arra gondolok, hogy hozott sört... újfent a **Bard's Tale III.**-ról van szó:

Természetesen szükségünk van egy **iO!** kis *LEMEZMONITORra*, gondolom tudjátok, hogy kihez is kell fordulnotok **(Simon János, Bp. 1145, Thököly út 146/b.** ***NE TELEFONON!!!*)**, hogy beszerezzétek a **MEGATOOLZ** c. programcsomagot *(BENNE: másolók és lemezbűvölők, logokészítők, assemblerek...* ***MINDEN, AMI EGY LEMEZES KEZELŐNEK KELL!!!****)?!!!* Ezen is belül a **DISK TOOLZ — Illegal Discmon** a legjobb. Először is meg kell adni a kívánt *track/sector* c. dolgokat, utánna kurzorral rá kell menni a megfelelő pozícióra, azután <X> és máris új értéket pöttyentettünk be.

Természetesen a *CHARACTER DISK*-et kell bűvölni!!! Akkor lássuk is azokat az értékeket:

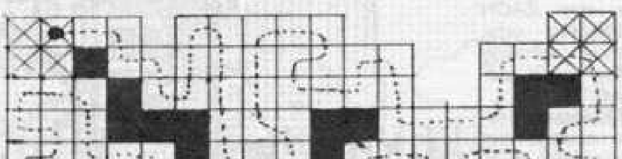
1-2. character: *track 28, sector 09*
3-4. character: *track 28, sector 02*
5-6. character: *track 28, sector 13*
7. charcter: *track 28, sector 06...pos$51*-nél van vége.

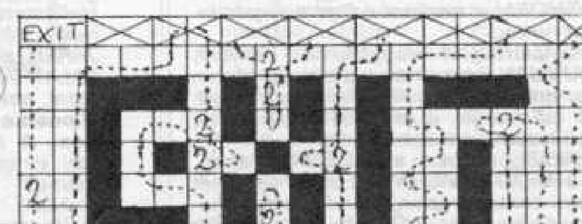
POS **$00-0F** név
$10-14 — tulajdonságok, sorrendben
$15-18 — tapasztalati (XP) pontok
$19-1C — pénz értéke
$21-22 — állóképesség (Condition)
$23-24 — csapkodási-pont (HP)
$25-26 — pillanatnyi varázslat-pont (SP)
$27-28 — SP max.
$30-51 — tárgyak "SKA-jellel" **(átlósan-két-fekete-kocka jel)** elválasztva, **a**-val kezdődnek
$80-8F — név
$90-94 — tulajdonságok
$95-98 — XP
$99-9C — pénz
$A0-A1 — Cond.
$A2-A3 — HP
$A4-A5 — SP
$A6-A7 — max. SP
$B0-D2 — tárgyak...

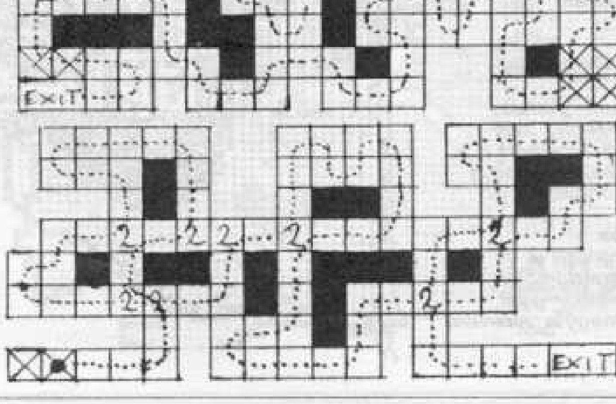
...és így tovább. **KELLEMES BERHELÉST KÍVÁNOK!!!**

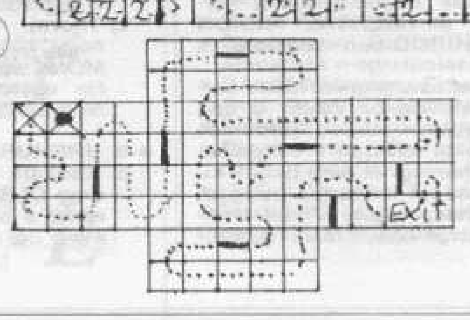
● Simon János (Jahny©®™, Mr.AIDSface, Xinó stb.)

SENSITIVE térképek *(folytatás)*

21


22


23


24


Western Adventure *(C64)*

Ez egy régebbi *Tihor* alkotás. Kerettörténet nincs, nem is lesz. Hurrá, van benne grafika, de a SAVE/LOAD elmaradt. Hiába, nem lehet minden tökéletes! Az ékezetek ugyanúgy működnek, mint a ***DRAKULA ADVENTURE***-ben:

SHIFT+A = Á; SHIFT+E = É
SHIFT+I = Í; SHIFT+O = Ó
SHIFT+U = Ú

Rövidíteni is lehet, de a logikájára nem nagyon jöttünk rá.

A START helyszíntől nyugatra egy házikó van (NYUGAT, BE). Itt van pár cucc, amit a NÉZ igével vehetünk fel és a FOG igével szedhetünk magunkhoz (mindent felvesz). Eldobni a RAK igével tudunk valamit.

Kicsit szellős a faház, és régóta nem szedtünk Mr.Hair-t. Fejfájás ellen VISEL KALAP. Gyerünk vissza a starthelyre, s onnan ÉSZAKKELET. Több irányba is mehetünk, de pókosztónünk azt súgja, hogy ÉSZAKNYUGATON balhé van. Igaz is, itt egy bandita (HASZNÁL PISZTOLY — 5%). Tovább ÉSZAKKELET, NÉZ. Itt egy bőrzeke. FOG, VISEL BŐRZEKE. Na, most már mehetünk az indiánokhoz. Zeke és kalap nélkül kinyírnak. DÉL, KELET és ÉSZAKKELET. Köveket látunk. Hátha jó lesz valamire. FOG. A főnök sátra is itt van. Bent a segítség (BE, SE) azt mondja, hogy üzleteljünk, de ez valahogy sehogy nem sikerült. Még a ***DRAKULA ADVENTURE***-ből ismert *MOND fn ige fn* alak sem jön be (pl. MOND(D) FŐNÖK AD KÉS). Pedig a késre szükség lenne. KI, DÉLNYUGAT, DÉL, KELET. A bokrok között lapulunk. Itt a barátnőnk és egy őr, akit a DOB KŐ paranccsal eltávolíthatunk. Most kéne a HASZNÁL KÉS, csakhogy nincs késünk. NYUGAT, DÉLNYUGAT. Itt a szikla. VIZSGÁL FAL (10%)-ra kiderül, hogy van benne egy üreg, amely DÉL-re vezet egy erdőbe. Ez azonban végtelenítve van. Akármerre megyünk, ÉSZAKRA visszajutunk a falhoz. Hát ennyi! Én legalábbis itt kikapcsoltam a játékot.

• *Bryan*



ADVENTOUR

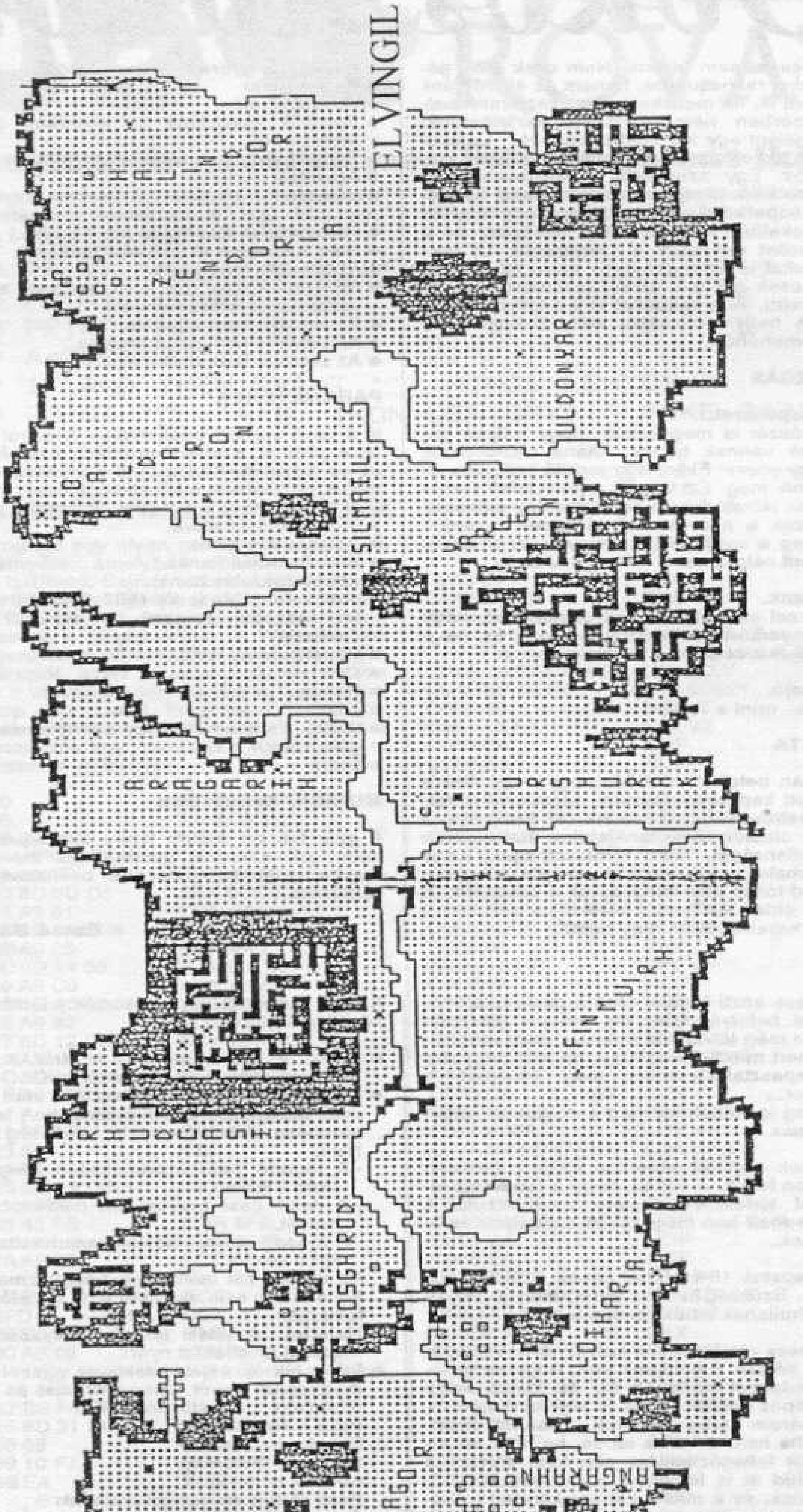
ISHAR I. — Legend of the Fortress *(Amiga, PC)*

Buda Gábor Balatonfüredről küldte el nekünk betegen az **Ishar I.**-ben szereplő kocsmai hallgatózások, és személyes beszélgetések fordítását.

- 1. *„AKEER a nevem. Egy vagyok JAREL társai közül, aki egyszer szembeszállt, és megsemmisítette az ördögi lekete lordot, MORGOTH-ot. DE ma egy új veszéllyel kell szembenéznünk. A neve KROGH. Meggyilkolta a mi jó öreg hercegünket, JAREL-t, és elfoglalta a trónját ISHAR-ban. Eljött a visszavágás ideje. Ha sikerül elpusztítanod KROGH-ot, akkor képes leszel uralkodni ISHAR félelmetes erőin, és te fogod irányítani az egész királyságot. JAREL társai öregek, de segíteni fognak. LOTHARIA-ban közel a négy nyírfához, AZALGHORM a szellem adhat egy pár tanácsot neked."*
- 2. *„AZALGHORM vagyok, a szellem, SILMARILIAN isteneinek hírnöke. A három dolog, ami segíthet KROGH ellen: A varázsló talizmánja, a kimerült boszorkány, és az összes rúnatábla."*
- 3. *„BROZL birtoka a FIMNUIRH erdő. Csak a MENTAL VISION HELMET-tel lehet legyőzni tiszta terepen, mivel Ő egy láthatatlan Gyíkember. Ő őrzi a mágikus gyűrűket, amelyek megvédenek a sárkány tüzétől."* (A **MENTAL VISION HELMET OSGHIROD**-ban található, a lovag fején.)
- 4. *„ERWAN lányát elrabolták KROGH bérgyilkosai, és ELWINGIL-be vitték. Az apa HALINDOR falujában lakik."* (Érdemes először csak nőket felvenni a csapatba, mivel DELORIA hercegnőt nem tudjuk kidobni, mert a csapat férfitagjai belezeretnek. Miután visszavittük, a fater a következőt mondja: *„A hálám jeléül felajánlom nektek ezt a kulcsot, amit JAREL adott nekem, mielőtt meghalt."*)
- 5. **HALINDOR** kocsmájában a következőt halljuk: *„THORM, JAREL hűséges harcosa őrizetben van ELWINGIL egyik terén. Milyen kegyetlen a sors, hiszen Ő ártatlan. Szegény vénember."*
- 6. **KANDOMIR** tartomány Ny-i részén, a folyó mellett: *„JON vagyok, a páratlan, a híres alkimista! A gyógynövény receptek erről a tekercsről segíthetnek, ha megtanulod, hogy kell elolvasni."*
- 7. **ELWINGIL** város.
  - a) **Kocsma 1**.: *„Holnap el fogom kezdeni a küldetésemet. Hallottam, hogy egy ZACH nevű ember, állítólag egy JAREL társai közül, elmegy VALATHAR-ba. Meg fogja szerezni, ami megilleti."*
  - b) **Kocsma 2**.: *„Mitológiai kérdés: A legenda szerint hol van elrejtve a varázsló talizmánja?*
    — Hát...
    — Vesztettél! VALATHAR labirintusában!"
  - c) **Thorm börtöne**.: *„Ahhoz, hogy belépj ISHAR-ba, egy MONK álruhát kell viselned. Ha egyszer belépsz, többé nem tudsz kijönni onnan."*
- 8. **URSHURAK város**.
  - a) **Kocsma 1**.: *„Tegnap a jó öreg OLBAR-hoz mentem. Kivittük a térre. Szegény pasi, évek óta rosszul megy a sorsa. A harca MORGOTH-tal elindította visszafelé a fejlődésben."*
  - b) **Kocsma 2**.: *„JON nagyúr, JAREL alkimistája otthagyta az üzletet. Eladta a mágikus boltját lent a Rivoli utcán, és elköltözött KANDOMIR-ba."*



Folytatás a 28. oldalról...



c) **Kocsma 3.**: *„Történelmi kérdés: Hol volt MORGULA bebörtönözve, miután megpróbált szembeszállni KROGH-gal?*
— A FORBIDDEN HOUSE-ban.
— Nem! A FHULGROD erdőben!"

d) **Kocsma 4.**: *„Hallottam egy jó történetet a reggel. KROGH, MORGOTH fia és... és... Vajon ki? ....MORGULA a boszorkány!!!*
- Halkabban, te idióta! Még valaki meghallja!"

e) **Kocsma 5.**: *„A barátom LESLIE eltűnt! Legutóbb, amikor láttam, ZENDORIA területén volt. Remélem, nem akar belépni a FORBIDDEN HOUSE-ba!?!"*

f) **OLBAR**: *„OLBAR a nevem, egy vagyok JAREL társai közül. JAREL erőszak elleni esküt tett, és BALDARON északi részén egy sziklába tette mágikus kardját."*

Nagyjából ennyi lett volna. **Gábor** még leírja, hogy hol lehet a rúnatáblákat megtalálni, de erre szerintem mindenki jöjjön rá maga. Van itt még egy térképecske is ráadásnak. Addig is jó kalandozást kíván:

• *Evil Csika*

Space Crusade *(C64)*

Ez egy olyan izé... ***Hero Quest*** sci-fibe oltva. Kerettörténetnek gondoljon ide mindenki valami Aliens-klón sztorit, aztán gyerünk! Első pillantásra úgy néz ki, mintha egy 3D-as ***LASER SQUAD*** lenne, ettől gondolom mindenki fellelkesül, úgyhogy gyorsan válasszuk ki a kommandónkat, míg tart ez az állapot. Három kommandó van, a BKV-ellenőrök (**BLOOD ANGELS**), a StarWars-os sárgák (**IMPERIAL FISTS**) és az UTE-drukkerek (**ULTRA MARINES**). Sajnos ELITE-boys©®™-kommandó nincs, így tökmindegy melyiket választjuk. Na de kezdjük már a játékot. A bandát nyolc ikon segítségével irányít6juk. Nézzük sorban:

#1: Ez marha bonyolult, el se magyarázom.
#2: Ezzel lehet lövöldözni. Egyik fegyver se lő kanyarban, tehát arra kéne lőni, aki lővonalban van...
#3: Közelharc. Amíg nincs **Bionic Arms**-unk, nem nagyon érdemes. De néha muszáj.
#4: Erre nem emlékszem. Kihagyjuk, mint Darny a kétszáz vegyest.
#5: Speciális stuff használata. Lásd később.
#6: Ez RND-szerűen néha aktív, az ajtókat lehet vele nyitni-zárni. Jó poén, ha épp egy ellenfél állt az ajtóban.
#7: Radar. No comment.
#8: Ezzel fejezzük be a lépést.

Ez elég egyszerű volt, lássuk a spec. stuffokat.

- **Bionic Arms**: A parancsnokunk erejét növeli meg, közelharcban nem egy kimondott hátrány.
- **Blind Grenade**: Vakító gránát, az ellenfelek egy körig nem támadnak.
- **Close Assault Blade**: Közelharcban növeli az esélyeinket.
- **Meta Bomb**: Szép nagyot robban akár egy Dreadnought is beledöglhet.
- **Bolt Pistol**: Könnyűfegyver, közelharcra is jó.
- **Targeter**: Célzókészülék, pontosabban lövünk tőle.
- **Force Field**: Páncél.
- **Suspensor**: Ezt a Dűnéből lopták, az emberkék megterhelését enyhíti.
- **Combi Weapon**: Extra fegyver. Plasma Gun, Heavy Bolterrel keresztezve.
- **Bionic Eye**: Lásd Targeter.
- **Bioscanner**: Ez az Aliens pittyegős szörnykeresője.
- **Digital Weapon**: Turbósított fegyver.
- **Medi-Kit**: Gyógyító stuff.

Ennyi, állítólag van mission disc is.

• *HANCU*

TökösMákos

CAMPAIGN *(Amiga, PC)*

A fantasztikus intro után betöltődik a térkép. A szélén különböző ikonokat láthatunk, amelyeknek a jelentése a következő jobbról balra, fentről lefelé:

- Az egész térkép kicsinyített képe.
- Töltés/Mentés.
- A szárazföldi egységek megtekintése.
- A repülő századok megnézése.
- A hajók megkukkolása.
- Ezzel a lappal együtt nézhetjük meg a haderőinket.
- Ennek a félnek a csapatait irányíthatjuk.
- Gyáraink száma.
- A konvojaink számát és tartalmát nézhetjük meg.
- A játék sebességét állíthatjuk be itt.
- Az aktuális küldetés átszerkesztése.
- Nagyítás/Kicsinyítés. (Jobb/bal egérgomb).
- Szünet be/ki.
- Hang be/ki.
- Idő.

ÁTSZERKESZTÉS
(Ennek két része is lesz.)

I) Az első sor megint a térképekkel kezdődik.

- Egy nagy kockában a hegyeket tudjuk beállítani. Miután ráclickeltünk, a mouse jobb gombjának folyamatos nyomkodásával érhetjük el az eredményt.
- A papiron a paramétereket állíthatjuk be. (Pl. hőmérséklet, dátum, időpont, klíma)
  A térkép méretei fentről lefelé:
  Alacsony terep, magas terep, tenger, erdő, falu, város, földút, kis patak, patak, folyó, aszfalt út, akna, a németek és a szövetségesek területe, nagyító, hang, a csapatok átszerkesztése.

II)
Csupán annyi a különbség az alapmenühöz képest, hogy miután kirajzolta az egyes századhoz tartozó gépeket, a bal felső sarokban egy olló jelenik meg. Ha ráclickelünk, akkor a jobb oldalon a berakható gépeket, a bal oldalon a századunkba tartozó gépeket láthatjuk. Az egér segítségével újabb gépeket rakhatunk be. Vigyázzunk, mert ha túl sok járművet rakunk bele, akkor az üzemanyagunk kevés lesz, és moccanni sem bírunk. Nem csak a mi gépeinket rakhatjuk be, hanem az ellenfelünk gépeit is, ha ráclickelünk a zászlóra. Az alsó sorban némi változást észlelhetünk, megjelent egy kis zöld kocka. Ha ráclickelünk, akkor visszajuthatunk a területes menühöz. Egy szemetest is észrevehetünk, amibe bedobhatjuk a nemkívánatos hadseregcsoportokat, ol(!) módon, hogy duplán ráclickelünk a csoportra a térképen, és a sziluettet rávisszük a szemetesre. Új csoportokat is létrehozhatunk ezzel az eljárással, csak akkor a kívánt csoportra kell ráclickelni, és a sziluettet kell a térképre vinni. A hegyre clickelve visszatérhetünk az alapmenühöz.

MOZGÁS

a) Repülővel.
Először is megnézzük, hogy milyen gépek vannak benne. Utána ráclickelünk egy gépre. Ekkor egy repülő sziluettje jelenik meg. Ezt vigyük a jobb felső sarokban látható fekete keresztre. Így előkészítettük a kilövésre. A térképen nyomjuk meg a csoportot, és vigyük rá a kiszemelt célpontra.

b) Tank.
Ezzel csupán azt kell csinálnunk, hogy rányomunk a kívánt csoportra, és megadjuk a célpontot.

c) Hajó.
Ua., mint a Tank.

CSATA

Miután befejezte a töltést, egy négy részre osztott képernyőt kapunk. Most csak a felső kettővel foglalkozzunk. Itt kirajzolja a jobb oldalon a mi tankjainkat, bal oldalon az ellenségét. Majd kiválaszthatjuk, hogy automata vagy manual irányítás legyen. Rövid töltés után megkapjuk a csatateret. A jobb oldali sor fentről lefelé:

- Aknarakás aktív vagy nem.
- A hadjárat gyors vagy lassú legyen.
- Pause be/ki.
- Visszavonulás.
- Repülők támadása az ellenfélre (egér jobb gomb).
- Tankállomány. Itt tudunk utánpótolni.
- Ágyúzás.
- Iránytű.

- Paraméterek beállítása (ld. később.)
- Harc a terepen az aktuális tankkal.
- Az aktuális tank képe.
- Nemzetiségünk (ha nem magyar, akkor vállald a következményeit).
- Az aktuális tank állapota.
- Az aktuális tank üzemanyaga.
- Az aktuális tank muníciója.

PARAMÉTEREK

Itt a felső sorban beállíthatjuk (jobbról balra) a grafikát, a tankutánpótlást, a repülőket és az ágyúkat. Alul a tank irányítását állíthatjuk be. Sorban a következők ezek:

- Jobb lánctalp előre.
- Bal lánctalp előre.
- Balrafordulás (tank).
- Jobbrafordulás (tank).
- Jobbrafordulás (cső) **(Mi? Ilyen hirtelen be akarod fejezni a leírást? — CoVboy)**.
- Balrafordulás (cső).
- Cső fel.
- Cső le.
- Tűz.
- Váltás. Vagy a cső, vagy a tank szemszögéből látjuk a terepet.
- Hátra.

MUNÍCIÓ KÉSZÍTÉSE

A gyár feliratú ikonra lépve állíthatjuk be, hogy mit akarunk gyártani és mennyit, majd a szokásos módszerrel beállíthatjuk a célpontot.

• Bacsó Márton

PLAZMA BALL *(C64)*

A ***PLAZMA BALL*** c. játékot elég nehéz besorolni a játékkategóriák közé. Könnyű rámondani, hogy kérem ez egy sportjáték, akárki meglássa', de eltérően a ***CAVEMAN UGH OLYMPICS***-típusúaktól, itt inkább a stratégiának, és a gondolkodásnak van szerepe, az ügyességnek semmi. (kivétel, ha vagyunk olyan ügyesek, hogy megformázzuk a játéklemezt). Na, túl vagyok a bevezetőn, essünk neki, csak úgy tömörítve:

Elsőnek kiválaszthatjuk, hogy hányan kívánunk játszani. Ha rajtunk kívül nem tartózkodik senki a lakásban, ajánlott az '**F1**' gomb lenyomása. A játékosok számán csak itt tudunk változtatni.

A következő a győzelemhez szükséges gólok száma. No comment.
Ezután választhatunk, hogy melyik ligában (vagy felosztásban, nem értek a focihoz) akarunk játszani. Tök mindegy, csak a csapatok különböznek.

Ezután kell kiválasztani a saját csapatokat (illetve, ha egyedül játszunk, az első ellenfelet is). Elég jók a bandák; vénuszi mutánsok, vámpírok, robotok, rabszolgák, szadista bácsik meg hasonlóak...

Utsó állítási lehetőség: akarunk-e animált harcot? Ennek sok jelentősége nincs, a játékosok közti bunyót csak a pasik tulajdonságai befolyásolják. Ha először játszunk akkor még látványos a dolog, csak idegesítő, mert mindig veszítünk, ha már nagyobb a tapasztalat, akkor meg unalmas a műsor...
Utólag igazíthatunk még a dolgokon, aztán nyomás.

A játék egy, az amerikai focihoz hasonló pályán folyik. A cél az, hogy a labdát az ellenfél térfelének szélére továbbítsuk. A ***Speedball***-ban megszokott szabályok érvényesek.

A csapatok 16-16 főből állnak, ebből öt tartalék. Szükség is lesz rájuk, mert a pályán úgy hullanak a fiúk, mint a legyek.

A meccs elején el kell helyeznünk a csapatot a pályán. Figyeljünk arra, hogy megfelelő védelmet építsünk ki, de fontos hogy ütőképes támadóékünk is legyen. Legjobb, ha három sorba pakoljuk a bandát. Ilyenkor, ha nálunk van a labda, ha nem, az első sor feltartóztatja az ellenfelet. Persze a sok lúd itt is lenyomja a disznót, de időt nyerünk, és a másik két sor kitörhet a labdával a réseken; vagy ha kezdéskor az ellenfélnél volt a labda, a középső sorral elkaphatjuk az ellenfél támadó csatárát. Persze eleinte ne számítsunk gyors sikerre.

A játék ikonvezérelt, az ikonok jelentése a következő:

- **Szem**: A pályát láthatjuk felülről. A labdás fickó villogó pontként látszik.
- **Labda**: Passzolás. Kiválasztása után már csak a fogadóra kell clickelnünk. A labda eldobása után háromféle lehetőség várható:
  - A fogadó pasi szerencsésen megszerezte a lasztit.
  - A dobó pasi bravúrosan mellédobja a labdát.
  - A fogadó pasas mesteri mozdulattal kiejti a labdát.
  Az utóbbi két esetben a bőr(plazma)golyó a földre esik. Ilyenkor azé, aki először felkapja.
- **Halálfej**: A játék feladása. Ilyenkor a meccset az ellenfél nyeri.
- **Info**: Ha a saját játékosra clickelünk, megkapjuk nevét, csapatát, faját és egy táblázatot a tulajdonságaival:
  Pace = lépéshossz
  Fitness = kondíció
  Nerves = bátorság
  Armour = navajon
  Pass skill = milyen jól passzol
  Catch skill = milyen jól kapja el (a labdát)
  Power punch = milyen erős puncsot készít (?!)

...folytatás a 4.oldal alján!

(F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

Kiegészítés az előző számban megjelent ikonvezérléshez

Dörögdi András ikonvezérlő rutinjának ismertetésénél hivatkoztunk egy bizonyos BASIC mintaprogramra, amit állítólag a cikke végére kellett volna beillesztenünk. Hiába, egy rovatyezetői váltás sosem lehet zökkenőmentes! Íme:

```
10 SYS 32768
20 PRINT "[illegible]        [illegible]  [illegible]      [illegible]  [illegible]      [illegible]  [illegible]      [illegible]  [illegible]      [illegible]"
30 PRINT "[illegible] 1.  [illegible]  [illegible] 2.  [illegible]  [illegible] 3.  [illegible]  [illegible] 4.  [illegible]  [illegible] 5.  [illegible]"
40 PRINT "[illegible]      [illegible]  [illegible]      [illegible]  [illegible]      [illegible]  [illegible]      [illegible]  [illegible]      [illegible]"
50 A=PEEK(33314)
60 IF A=0 THEN PRINT "[illegible]  NINCS LENYOMVA!      ":GOTO 50
70 PRINT "[illegible]  "A"[illegible]. IKON LENYOMVA!":POKE 33314,0:FOR A=0 TO 1000:NEXT:
 GOTO 50
```

Osztott rasztercsíkok

A program egy olyan rasztercsíkot rak ki a képernyőre, amelyben soronként három szín található. Sajnos ebben a felépítésben csak látványosságként szolgál, mert a mellette futó bármilyen programrész teljesen bekavarja a megszakítást. A PRG minden rasztersorban háromszor változtatja meg a háttérszínt, ezért az adatoknál a színsort nem a vízszintes sor, hanem a függőleges oszlop adja. Lehet, hogy ha az inicializálásnál még valamit beállítunk (?), akkor a megszakítás egy másik rész futása alatt is tökéletesen működik.

```
C000                  .OPT OO,P
C000                  *= $C000
C000 78               SEI
     ; IRQ INIT
C001 A9 7F            LDA #$7F
C003 8D 0D Dc         STA $DC0D
C006 A9 81            LDA #$81
C008 8D 1A D0         STA $D01A
C00B A9 25            LDA #<I
C00D 8D 14 03         STA $0314
C010 A9 C0            LDA #>I
C012 8D 15 03         STA $0315
C015 A9 32            LDA #$32
C017 8D 12 D0         STA $D012
C01A A9 1B            LDA #$1B
C01C 8D 11 D0         STA $D011
C01F A9 0E            LDA #14
     ; megjelenő rasztersávok száma
C021 85 FE            STA $FE
C023 58               CLI
C024 60               RTS
C025 EE 19 D0   I     INC $D019
     ; IRQ
C028 45 FB            EOR $FB
     ; 3 mikrosec-nyi késleltetés
C02A A2 06            LDX #6
     ; további várakozás
C02C EA         V1    NOP
C02D CA               DEX
C02E D0 FC            BNE V1
C030 A0 02            LDY #2
     ; egy rasztersorba 3 különböző színű
     ; csíkot rakunk
C032 B9 F4 C0   V     C1,Y
C035 8D 21 D0         STA $D021
C038 88               DEY
C039 10 F7            BPL V
C03B EA               NOP
     ; 6 mikrosec-nyi várakozás
C03C EA               NOP
C03D EA               NOP
C03E A9 00            LDA #0
     ; alapszint feketére
C040 8D 21 D0         STA $D021
C043 A2 02            LDX #2
     ; várakozás
C045 CA         V3    DEX
C046 D0 FD            BNE V3
C048 A0 02            LDY #2
     ; innentől kezdve a további 7 sorban
     ; is megismételjük a színváltást
C04A B9 F7 C0   V2    LDA C2,Y
C04D 8D 21 D0         STA $D021
C050 88               DEY
C051 10 F7            BPL V2
C053 EA               NOP
C054 EA               NOP
C055 EA               NOP
C056 A9 00            LDA #0
C058 8D 21 D0         STA $D021
C05B A2 02            LDX #2
C05D CA         V4    DEX
C05E D0 FD            BNE V4
C060 A0 02            LDY #2
C062 B9 FA C0   V5    LDA C3,Y
C065 8D 21 D0         STA $D021
C068 88               DEY
C069 10 F7            BPL V5
C06B EA               NOP
C06C EA               NOP
C)6D EA               NOP
C06E A9 00            LDA #0
C070 8D 21 D0         STA $D021
C073 A2 02            LDX #2
C075 CA         V6    DEX
C076 D0 FD            BNE V6
C078 A002             LDY #2
C07A B9 FD C0   V7    LDA C4,Y
C07D 8D 21 D0         STA $D021
C080 88               DEY
C081 10 F7            BPL V7
C083 EA               NOP
C084 EA               NOP
C085 EA               NOP
C086 A9 00            LDA #0
C088 8D 21 D0         STA $D021
C08B A2 02            LDX #2
C08D CA         V8    DEX
C08E D0 FD            BNE V8
C090 A0 02            LDY #2
C092 B9 00 C1   V9    LDA C5,Y
C095 8D 21 D0         STA $D021
C098 88               DEY
C099 10 F7            BPL V9
C09B EA               NOP
C09C EA               NOP
C09D EA               NOP
C09E A9 00            LDA #0
C0A0 8D 21 D0         STA $D021
C0A3 A2 02            LDX #2
C0A5 CA         VA    DEX
C0A6 D0 FD            BNE VA
C0A8 A0 02            LDY #2
C0AA B9 03 C1   VB    LDA C6,Y
C0AD 8D 21 D0         STA $D021
C0B0 88               DEY
C0B1 10 F7            BPL VB
C0B3 EA               NOP
C0B4 EA               NOP
C0B5 EA               NOP
C0B6 A9 00            LDA #0
C0B8 8D 21 D0         STA $D021
C0BB A2 02            LDX #2
C0BD CA         VC    DEX
C0BE D0 FD            BNE VC
C0C0 A0 02            LDY #2
C0C2 B9 06 C1   VD    LDA C7,Y
C0C5 8D 21 D0         STA $D021
C0C8 88               DEY
C0C9 10 F7            BPL VD
C0CB A9 00            LDA #0
C0CD 8D 20 D0         STA $D020
C0D0 8D 21 D0         STA $D021
C0D3 A2 02            LDX #2
C0D5 CA         VE    DEX
C0D6 D0 FD            BNE VE
C0D8 EA               NOP
C0D9 EA               NOP
C0DA EA               NOP
C0DB EA               NOP

C0DC C6 FE            DEC $FE
     ; számláló csökkentése
C0DE A5 FE            LDA $FE
C0E0 D0 0F            BNE V1
     ; meg volt 14? Ha nem, vissza.
C0E2 A9 0E            LDA #14
     ; számláló 14-re
C0E4 85 FE            STA $FE
C0E6 A9 00            LDA #0
     ; keret, alap fekete
C0E8 8D 20 D0         STA $D020
C0EB 8D 21 D0         STA $D021
C0EE 4C 81 EA   RT    JMP $EA81
     ; IRQ befejezése
C0F1 4C 30 C0   VI    JMP A

C0F4 0B 06 08   C1    .BYTE 11,6,8
     ; csíkok színei, itt az első csíkot az
     ; első oszlop számai adják, a többi
     ; ugyanígy tovább...
C0F7 0C 0E 0A   C2    .BYTE 12,14,10
C0FA 0F 03 07   C3    .BYTE 15,3,7
C0FD 01 0D 01   C4    .BYTE 1,13,1
C100 0F 03 07   C5    .BYTE 15,3,7
C103 0C 0E 0A   C6    .BYTE 12,14,10
C106 0B 06 08   C7    .BYTE 11,6,8
```

• *JOE*

Apróságok

GR. REPAIR

A GR.TRANSPORTER grafika konvertáló program egyik változata (AXIOM törte azt hiszem) hibás, a képernyőket nem jól kapcsolja be. A javító prg. ezt a hibát eltünteti.

```
10 POKE53280,0: POKE53281,0: PRINT
   "[SHIFT+CLR/HOME]JOE'S GRAPHICS
   TRANSFORMER REPAIRING"
20 FOR I=1TO8: READA: POKEA,21:
   NEXT: PRINT"REPAIRING COMPLETE"
30 GETA$: IFA$=""THEN30
40 SYS 4096
50 DATA6753, 9058, 9085, 12821, 15061,
   15085, 16880, 18908
```

IASC-DISPLAYER

Biztos mindenkinek megvan (na jó, nem mindenkinek) a TOOL DISK #1 felhasználói lemez. Ezen van egy 6 színű 3x3-as CHARSET EDITOR. Az ezzel készült CHARSET-et az ugyancsak a lemezen található konvertáló programmal átkonvertálva máris alkalmas a saját programban való megjelenítésre. A mellékelt program az alapban benne lévő karakterkészlet színeihez igazodik, de könnyen átírhatjuk a sajátunkra. Ja, csak az első 8 karaktert rakja ki a PRG, mert SPRITE-ok adják a másik 3 színt.

```
10 POKE53272,25: POKE53280,0:
   POKE53281,0: POKE 53270,216:
   PRINT"[SHIFT+CLR/HOME]
20 POKE53282,3: POKE 53283,13
30 FORI=0TO8: FORK=0TO2
40 POKE1024+I*3+K,I+K*28
50 POKE1064+I*3+K,I+84+K*28
60 POKE1104+I*3+K,I+168+K*28
70 NEXT:NEXT
80 FORI=0TO2: FORJ=0TO23:
   POKE55296+I*40+J,15: NEXT: NEXT
90 FORI=0TO7: POKE2040+I,160+I:
   POKE53248+I*2,I*24+24:
   POKE53249+I*2,50
100 POKE53287+I,14
110 NEXT: POKE53269,255:
   POKE53276,255: POKE53285,6:
   POKE53286,4
120 GOTO120
```

FACE OFF hibajavítás

Ez a dolog a HOTLINE törésre vonatkozik. A memória 20E6-tól valahogy így néz ki: 3C, 51, 66, 7B... Az 51-et 50-re, a 7B-t 7A-ra cserélve megszűnik a címképernyőre becsúszó 'FACE OFF!' felirat villódzása. Sajnos a lemezen valamilyen EOR kóddal le lett védve, + track töltős, de ha valaki rájön, hol van, beküldhetné...

LORDS hibajavítás

Ha valakinek nem tetszene, hogy az EXCALIBUR intro szövegét nem tudja elolvasni, akkor a főprogram 20. blokkjában (9/6) a lemezen $4D hely körül: A9, 92, F0... a 92-t 91-re cserélve megjavul a scroll!

• *JOE*

ROCKMONITOR 5.3

Nem kívánunk teljes leírást nyomatni, hiszen a 4-es benne volt a '92-es Évkönyvben **(még megrendelhető — CoVboy)**. Ez a verzió a 4-estől csak abban különbözik, hogy kényelmesebben dolgozhatunk a digi effektekkel.

Betöltés után a **DRUM-SET EDITOR**-ban találjuk magunkat. A képernyő közepén két oszlop látható. Az első oszlopban találhatjuk a lemezen lévő **.DIG** kiterjesztésű fileokat, valamint a digi hosszának felső byteját.

A jobb oldali oszlop a **DRUM KIT** nevet viseli. Ide kell bepakolni a zenében használatos effekteket.

Legalul pedig a **kezelőbillentyűk** láthatók:

'**RETURN**': A bal oldali oszlop legfelső sorában tartózkodó effekt átkerül a jobb oldali oszlopba (magyarul az effekt kiválasztása).
'**DEL**': A **DRUM KIT**-ből az utolsó effektet eltünteti.
'**SPACE**': Digi effekt lejátszása.
'**M/SHIFT+M**': A digi memória kezdetét tolhatjuk el.
'**S**': **DRUM-KIT** kimentése.
'**L**': **DRUM-KIT** betöltése.
'**F1**': Saját effektek behívása (csak akkor, ha a kiterjesztés **.DIG**!!).
'**F7**': A szerkesztő betöltése.

Ezek után a szerkesztőben nincs más dolgunk, a DIGI effektekkel, mint megírni a szekvenciákat és bepakolni őket, lehetőleg a step-ekbe.

Ja, mielőtt el nem felejtem! A ***RM4*** leírásából véletlenül kimaradt, hogy a 9100-ás DIGI-ben mit lehet állítgatni. Szóval itt lehet megadni minden egyes STEP-nél a szekvencia kezdetének felső byte-ját.

Hát ennyi lett volna, azért az editort is fejleszthették volna egy kicsit, mert még mindig nem működik a billentyűzetről való felvétel!!!

• *Dr.WHO of The Prodigyz*

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Ave Amiga Dudez!
(Ha a DADA ide megint megjegyzést fűz, nem t'om, hogy mit csinálok vele, de nem lesz benne köszönet!!! — CSIKA)

Az egész rovatban a kezdés a legnehezebb. Főleg most, hogy egyszerre kell leadnom háromhavi anyagot, mert egy darabig nem leszek megtalálható az országban. Éppen ezért fogalmam sincs, hogy hogyan lesz megszerkesztve, tördelve a rovat, úgy, hogy ha esetleg egy leírás félbemarad, ne engem okoljatok érte. Előre is kôszi!

Lassan-lassan mindenki leérettségizett (remélhetőleg!) mire ezeket a sorokat olvassátok. Akinek meg nem sikerült, az októberben újra húzhat. Ja, és azt olvastátok, hogy az utcának tanultok? Azt hallottam, hogy egyből munkanélküli segélyt kapnak a most végző diákok. Hát nem röhej? Itt tart az ország. Na mindegy, hagyjuk az egészet. Inkább foglalkozzunk a számítógéppel.

Tehát akkor most egykét közérdekű dologgal kezdeném, aztán megint belecsapunk a közepibe. (Az anyja szemit nekijje!) Tehát; az első dolog, amiért már úgy érzem, hogy szólnom kell, az az olvasók, vagyis a ti helyesírási tudásotok. Meg kell, hogy mondjam, elég sűrűn elborzadok! Igencsak siralmas a helyesírásotok. Azzal meg végképp nem oldotok meg semmit, ha a levelek végén elnézést kértek a helyesírási hibákért. Tessék elsőre leírni helyesen! Azt a mindenségit! Na komolyra fordítva a szót, tényleg borzasztó a helyesírásotok. Csináljatok magatokkal valamit, mert így hogy lesztek a Magyar Nép utánpótlása?!?? A másik dolog az, hogy ha valaki Amigás témával kapcsolatban ír, akkor a megszólítás ne CoVboy legyen, mert szerencsétlennek így is elég sok dolga van. A múltkor is végigolvasott egy levelet, és a végén jött rá, hogy nem neki szól. A harmadik dolog pedig az, hogy amelyik levél Amigás témát vet fel, arra itt fogok válaszolni, mivel a rovat ötödrészben ezért van (de itt sem menekültök meg CoVboytól!) Akkor kezdjük a levelekkel. Először egy rövidebb hangvételű.

Werner Zoltánnak üzenem, hogy a *Wolfeinstein 3D.* nem jelent meg sem 500-asra, sem AGAra. Az 500ast meg megéri eladni és 1200est venni helyette (nem az árkülönbség miatt, mert azt mindenki maga dönti el, hogy megérie neki, vagy sem), mivel sokkal több dologra lehet használni, és gyorsabb (főleg 110 m gáton). De azért az 500-ast sem kell elhanyagolni, mert azzal is lehet marha jó dolgokat csinálni.

A másik levélre egy kicsit hosszabban fogok válaszolni, mivel egy kritizáló levél egy C64 tulajdonostól, aki sza(r)kkönyvekből merített „tudás"ra alapozva mond véleményt úgy, hogy Amigát még bekapcsolva sem látott, csak képeken.

„Kicsi" Nagy Lajos Petya!
Kôszi a leveledet, a választ most kapod meg, mert a Posta túl drága, és nem marad pénz sorre. Előljáróban annyit a leveledről, hogy nem kell mindig minden hülyeséget elolvasni, és emésztés nélkül továbbadni, vagy kiállni mellette. Azért örülök neki, hogy C64ss (gyk.eses) létedre sok mindenben egyetértesz velem, és egykét dologgal kapcsolatban nem vagy biztos abban, hogy igazam van. Például, teljesen meg vagy győződve arról, hogy fanatikus A500-as párti vagyok, holott ha figyelmesebben elolvastad volna a cikket, akkor rájöhettél volna, hogy fanatikus A1200as párti vagyok. Nem akarok nagyon belemenni az A500as és A500+ összehasonlítgatásába, mert a véleményemet már leírtam, de valamely dolgokra muszáj reagálnom, mert hülyeséget olvastál. Azt írtad, hogy az 500+ nem tudja használni a félmegás FastRam bővítőt amit a régi 500as használ, de ez nem is baj. Te szerencsétlen! A FastRam azért FASTRAM, mert gyorsabb, mint a

CHIPRAM. Ezért az összes műveletet a FastRam végzi (ha van!), a grafika meg minden a ChipRamban tárolódik. A másik, hogy külön lehet kapni 500+hoz félmegás FastRam bővítőt. A FastFileSystemmel és a 2.0ás Kickstarttal kapcsolatban meg csak annyit, hogy (lehet, hogy nem olvastál róla a „szakkönyvekben") van már 3.0ás Kickstart is, és a FFSnél még „gyorsabb" az, ha International Modeot és Directory Cacheinget használunk hozzá. Innentől kezdve már nem tudtam követni a levelednek ezzel a témával kapcsolatos részét, mivel már annyira összevissza irkáltál mindenféle hülyeséget, hogy még válaszra sem méltattam őket. A levélke második felében feltett kérdésekre pedig most válaszolok. Az 500asnak, 500+nak és az 1200-esnek ugyanaz a felbontása, azzal a különbséggel, hogy az 500+, és az 1200as egy kicsit több felbontást tud. Ez érthetőbb, ha az alábbi táblázatod vizsgálgatod egy kicsit. A palettát is odaírtam az egyes képernyőmódok mellé, mert így egy kalap alatt válaszolok két kérdésedre. (Az alábbi táblázatban közölt adatok az A1200eshez adott felhasználói kézikönyv adatain alapulnak, mivel én sem tudhatok mindent fejből).

Az alap ChipSettel rendelkező Amigák (500, A1000, A2000) képernyőfelbontásai PAL monitornál: (Az NTSCt számold ki!)

Megjelenítési mód:	Felbontás:	Paletta:
HighRes	640*256	16/4096
HigyRes Laced	640*512	16/4096
LowRes	320*256	32/4096
LowRes Laced	320*512	32/4096
HAM	320*512	256.000/16.7 millió
HAM Laced	320*512	256.000/16.7 millió
Extra Halfbrite	320*256	64/16.7 millió
Extra HalfBrite Laced	320*512	64/16.7 millió

Az ECS gépeknek (A500+, A600, A3000) a következő felbontásai vannak PAL monitor esetén az előzőeken kívül:

Megjelenítési mód:	Felbontás:	Paletta:
Super-HighRes	1280*256	4/64
Super-HighRes Laced	1280*512	4/64

És nem utolsó sorban az AA ChipSet-tel rendelkező gépek (A1200, A4000) felbontásai DBLPAL monitor esetén:

Megjelenítési mód:	Felbontás:	Paletta:
HighRes	640*256	256/16.7 millió
HighRes Laced	640*1024	256/16.7 millió
HighRes No Flicker	640*512	25616.7 millió
LowRes	320*256	256/16.7 millió
LowRes Laced	320*1024	256/16.7 millió
LowRes No Flicker	320*512	256/16.7 millió

(Az AGÁ-s gépek az összes felsorolt felbontást tudják használni, a paletta mindegyiknél 256/16.7 millió.)

A következő kérdésed az volt, hogy winchestert lehet-e rakni az 500asba, vagy 500+ba. Ha bele nem is, de hozzá lehet csatlakoztatni kontrollerrel (ez nem a roller továbbfejlesztett változata.)

Azt, hogy hány lemeznyi adat fér el a wincsin, úgy tudod a legegyszerűbben kiszámolni, hogy a wincsi kapacitását elosztod 0.8-cal.

A processzorok fajtája nagyon befolyásolja a gép gyorsaságát.

Azt gondoltam, hogy itt be is fejezem a leveleket, de ahogy leütöttem az utolsó karaktereket, megkaptam Petya második levelét is. A kérdéseinek zöme akkora baromság, miszerint lehetetlen az, hogy nem direkt csinálja, de ha tényleg véletlenül ilyen hülye, akkor csak az anyukáját sajnálom. Kiderül a levélből az is, hogy a mi kis Petyánk mekkora LAMER!, vagy ha nem az, akkor hogy próbál szórakozni velem. Ebből a második levélből annyira feltűnően érződik: Petyának 100%, hogy A500+-sza van, és csak az inkognitó kedvéért írta, hogy C-64-ese van. Ez abból is kitűnik, hogy egy C64-es tulajdonos nem foglalkozik ennyire az Amigákkal, vagy ha igen, akkor már régen vett egyet. Tehát a levél.

Némi bevezető után ír a barátjáról!, aki nem írt már neki mióta, majd ócsárolja egy kicsit CoVboy-t, és utána kezdi a mondanivalóját. Lássuk:

1) Az RF csatlakozó nem az otthoni TV és az Amiga monitorok között teremt kapcsolatot.
2) A cserélhető HD az, amikor a merevlemezt kicseréled egy másikra. Szerintem tök egyértelmű.
3) A választ megtalálod feljebb.
4) Ezt idézni kell: *„Írtad, hogy az A1200-as az OS 3.0-a révén már 256 színnel dolgozik, akkor az A1200-as felér egy SVGA-monitorral?"* Te szerencsétlen!!! Minek összehasonlítani egy SZÁMÍTÓGÉPET egy MONITORRAL???
   Folytatva: Konzolgépekkel nem foglalkozom, sőt kifejezetten UTÁLOM őket! Ja, és egyébként a táblázatból nem hagytam ki a Super Nintendo-t, ha lenne egy kis eszed és fogalmad egy-két dologról, akkor az SNES-nél megtalálhattad volna, mivel a rövidítés a következőt takarja: ***Super Nintendo Entertaiment System***. Ennyi.
5) Idézem ezt is: *„Az Amiga hány sztereóval dolgozik, és e kapacitása tunningolható e-még feljebb."* Nálam az Amiga egy sztereó HI-FI toronnyal dolgozik, de rá tudok kötni még egyet, ha akarok.
6) Én semmiféle olyan mondatot nem írtam le, amelyből azt lehetett volna kivenni, hogy szerintem az Amigák teljesen bővíthetetlenek lennének!

Itt be is fejezem, mivel már marhára untam a sok sületlenséget.

Akkor kezdjük a rovat érdemi részét, ismét van egyket szerintem használható kütyü, amit esetleg fel tudtok használni valamire (ha másra nem, hát helyfoglalónak a Wincsire). Az első kis proggy a Clouds.

CLOUDS

Ezzel a programmal véletlenszerű felhőket készíthettek, melyeket szabadon használhattok bármelyik rajzprogramban, textúraként raytracing proggykban, vagy háttérnek az Unclebench-ben. Mielőtt elindítanátok a programot, nézzétek meg, hogy a LIBSben megtalálhatóe az IFF.library, mivel enélkül nem indul. A proggyt vagy CLIből, vagy a Workbench-ből indíthatjátok. Ha 2.1es, vagy ennél magasabb verziószámú Kicketek van, akkor szabadon választhattok az ASLScreenModeRequesteren keresztül. Egyébként csak a 320*256/200as felbontásokat választhatjátok. A programot nagyon egyszerű használni. Először is ki kell választanotok az ég méretét. Itt négy gadget áll a rendelkezésetekre:

1.) 32*32 pixels /64*64; 2.1-nél/
2.) 64*64 pixels /128*128; 2.1-nél/
3.) 128*128 pixels /256*256; 2.1-nél/
4.) 256*256 pixels /512*512; 2.1-nél/

Emellett a négy gadget mellett még van egy pár dolog. Sorban a következők:

- **SMOOTH**: Ezzel tuudjátok lesimítani a felhők éleit (ez egy kis antialiasing tulajdonság).
- **ANIMATE**: Animálhatjátok az eget (szinciklusok).
- **SAVE**: Kimenthetitek az eget IFF-brushként. Csak akkor működik, ha a LIBS-ben ott van az ASL.library!
- **QUIT**: Kilépés.

zGif

A másik utility ismét egy GIF néző, névszerint ***zGif***, amely gyorsabb, mint a ***FastGif II***. A szintaxisa pedig így néz ki: **zgif[00] file1 file2 ...**

A dupla nulla azért van ott, mivel két zgif file létezik. A sima file AGA-soknak van, a 00-ás a 68000-es procitulajdonosoknak. Minden képet bitplane formátumba konvertál a képernyőre. Ha megnyomod az egérgombot, a képernyő letörlődik és betöltődik a következő. Nem AGA-s gépeken, vagy AGA-n Super-Hires/DBLPAL monitoron a gyorsabb betöltés érdekében a Workbench képernyőt helyezd előre. Jó tulajdonsága: Marha gyors. FastMem nélküli A1200-ason egy 750*512-es felbontású képet 5! sec. alatt tölt be lemezről! Ugyanolyan gyorsan, mint ha wincsiről töltené az ember. Rossz tulajdonsága: Nincsenek igazi opciói; csak megmutatja a GIF képet, és ennyi.

Most egy-két tömörítőprogram ismertetése következik. *Ebben a számban nem hiszem*, hogy vége lesz, úgyhogy a fele biztos, hogy átcsúszik a következő számba.

TÖMÖRÍTŐPROGRAMOK #1

Tehát az első a ***PowerPacker 2.3***. Azért pont ez, mivel egy hirtelen jött áramszünet rásegített ahhoz, hogy megformázzam a wincsimet, (Sz*rból kis szobrocska, ahogy az Orkok csinálják.) és ez a verziószámú PP.-m maradt meg lemezen. (Hajh, jó öreg 4.0-ás PP., kitől foglak én megszerezni téged?!? Ha meglesz, leírom a különbségeket.).

A ***PowerPacker*** egy sokoldalú tömörítőprogram. Más tömörítőkkel tömörített file-ok kitömörítésére is képes (Ez egy jó mondat, nem?). Adatfile-okat is tömörít. Programozható, és kb. 64 byte-tal több memória kell neki, mint a kitömörített file-nak.

• PROJECT MENU

LOAD: File betöltése (nahát!). Ha tömörített file-t töltünk be, akkor automatice kitömörít, ha nem, akkor összetömörít.
SAVE: Kimenthetjük a különböző file-okat.
DELETE: Letörölhetjük a file-t a lemezről (vagy wincsiről).
WORKBENCH: A Workbench-ből léphetünk ki, így egy kis szabad memóriához juthatunk.
SLEEP: Ikonként megkapjuk a ***PP***.-t, bármikor aktivizálhatjuk.
ABOUT: A programról kapunk info-t.
QUIT: Ua. mint általában.

• PREFS MENU

COMMAND FILE: Ha be van kapcsolva, akkor programfile-okkal dolgozunk.
DATA FILE: Lásd fent, csak itt adatfile-okra értsd.
DECRUNCH COLOR: Azokat a színeket adhatjuk meg, amik a kitömörítés alatt vibrognak.
EFICIENCY: A sűrítés fokát állíthatjuk be. A Fast a leggyorsabb, a Best a legjobb (csak lassú!).
SPEEDUP BUFFER: Gyorsító memória nagysága. A nagyobb értékekkel fordítottan arányos a memória nagysága.
DATA SUFFIX: A file-ok nevéhez hozzáadódik a .pp kiterjesztés.
AUTO HUNKLAB: A HunkLab menüben beállított műveletek automatikusan végrehajtódnak.
AUTO RECRUNCH: Ha be van kapcsolva, akkor újratömörítődnek a kitömörített file-ok.
LIBRARY HDR: Ha aktív, akkor a kitömörítéshez a powerpacker.library kell (a file-ok rövidebbek lesznek).

ENCRYPT DATA: Adatfile-okat titkosíthatunk vele.
COLOR CRUNCH: Azok a színek vibrodznak, amelyeket beállítottunk a Decrunch Color-nál.
LED CRUNCH: Tömörítés alatt vibrillál a LED.
MULTITASK: Ha inaktív, akkor az OS.-t letiltjuk tömörítés alatt.
PAGING: Ha betelik az infoablak, akkor egérnyomás után folytatja a proggyt.
OVERWRITE: Nem kérdezi meg, hogy felülírja-e a hasonló nevű file-t.
VERIFY SLEEP: Rákérdez a sleep (hogy kell-e még egy síp).
SOUND ALARM: Ha be van kapcsolva, a tömörítés végén síprog.
SAVE PREFERENCES: A beállítások elmentése.

• RECRUNCH MENU

RECRUNCH: Kitömörít.
RECRUNCH ALWAYS: Ha a file PP.-vel lett tömörítve, akkor is újratömörít.
CHANGE COLOR: A villogtatott színt változtatja meg.
Itt láthatjuk még azoknak a tömörítőprogramoknak a listáját, amelyeket a PP. ki tud tömöríteni.

• HUNKLAB MENU

CODE TO CHIP: A program code hunk-jai a ChipMem-be kerülnek.
DATA TO CHIP: Lásd fent, csak a proggy data hunk-jaival.
BSS TO CHIP: Ismét, csak bss hunk-okkal.
REMOVE SYMBOL: A futtatáshoz használatlan symbol hunk-okat távolíthatjuk el a programból.
REMOVE DEBUG: Ua. csak a debug hunk-okkal.
PROCESS&CRUNCH: Betölti a file-t, elvégzi a műveleteket, majd tömöríti. Ha az AutoHunklab-ot bekapcsoltuk, a Load is ugyanezt csinálja.
PROCESS FILE: Csak a kijelölt műveleteket csinálja meg a file-lal, nem tömörít.

• SCRIPT MENU

A programozáshoz szükségesek az alábbiak.

CLEAR SCRIPT: Törli a programlistát.
LIST SCRIPT: Érterlemszerlen listáz.
SET #COMMAND: Max. programlépésszám.
SCRIPT LOG FILE: Egy megadott file-ba küldözgeti az üzeneteket.

(Csak programozási módban élnek az alábbi pontok, az utolsó kivételével.)

DESTINATION DIR: Ide menti a tömörített file-t.
START RECORDING: Programozás kezdete.
STOP RECORDING: Az előbbi befejezése.
DELETE LAST: Utolsó parancsot törli.
INSERT COMMAND: A kiválasztott parancs elé beszúrhatunk másik parancsot.
SKIP CRUNCHED: Kihagyja a már tömörített file-okat.
DELETE SOURCE: Törli a forrásfile-t a kimentés után.
EXECUTE SCRIPT: Végrehajtja a programot.

Azt hiszem itt be is fejezem, mert a számomra fenntartott karaktereket már feléltem, és már úgysem férne be több dolog az e havi rovatba. A jövő hónapi dupla számig jó nyaralást mindenkinek, és ne hanyagoljátok a gépet holmi NŐK miatt. Az a tri**er nem ér annyit. Asztalra Vissza Baby!

PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: WERNER ZSOLT (DADA)

Az utóbbi időben szép számmal érkeztek levelek a rovat számára. Ezt ezúton is köszönjük. Az IRC témára érkezett sok F*CK-oláson kívül talán a legtöbb kérdést az XMS és EMS memória használatával kapcsolatban kaptuk — kóderektől. Szerencsére kollégám, Patkó Tamás vállalta, hogy összehoz a dologról egy cikket, és egyúttal engedélyezi egy olyan utilja forráskódjának leközlését, ami a kategóriájának legjobbja (már most le akartam nyomni, de épp akkor rohadt le az Internet routerünk egy egész napra, amikor odakint körül akartam az ügyben nézni). Mindegy, lemegy majd a duplaszámban!:)

Még több memória-XMS

Minden programozó idővel szembekerül a PC-ken megszokott **640** kbyte konvencionális memória határával, miközben a gépekben lévő memória általában eléri már a 4 Mbyte-ot is (a felhasználók is szembekerülnek ezzel a problémával, de nekik sokkal kevesebb esélyük van a megoldásra). Régebben erre a problémára megoldást jelentett az EMS memóriakezelés, de mára bizton állíthatjuk, hogy ez a módszer elavult. Az idő előrehaladtával viszont megjelentek az egyéb gyakorlatilag szabványnak tekinthető felületek a gépekben lévő többletmemória kihasználására. Ezek közül a legalapvetőbb az **XMS** memóriakezelő. Valamivel komolyabb szinten (de más területen) jelent megoldást a **VCPI** szabvány, de a jövő megoldása a **DPMI**. Mielőtt rátérnénk az **XMS** felület ismertetésére, nem árt tisztázni néhány fogalmat.

Expanded Memory: Olyan memória, amelynek csak korlátozott szeletét lehet egyszerre látni egy memóriaablakban (*frame*). Ez a memóriaablak a konvencionális területen érhető el, pl. a **C000:0000** vagy az **E000:0000** címtől. Az expanded memória lehet külön kártyán vagy egy külön software által lefoglalt XMS területen (de ebben az esetben csak azért, hogy a régebbi EMS-t igénylő programok futhassanak).

Extended Memory: A processzor által teljes egészében címezhető memória, ami annyit tesz, hogy az ún. védett (*protected*) módban a program képes a memóriát teljes egészében egyszerre használni (mondjuk **4MB**-os tömböt kezelni). Alapvetően az **1 MB** fölötti memóriát tekintjük *XMS*-nek, ugyanis az **1 MB** alatti memória a konvencionális.

HMA: (*High Memory Access*) Az a memória, ami a fizikai **1 MB** fölött helyezkedik el (csak *64 kbyte*-os). Ez úgy lehetséges, hogy pl. az XT-n az FFFF:0010 cím a memória IC-k felé a **0**-ás fizikai címet jelenti, mivel a címszámításkor túlcsordulás van (a cím "visszafordul"). A helyzet azonban a **286**-osok megjelenésével teljesen megváltozott, mivel ezeknek a processzoroknak már több címbit állt rendelkezésre, így az **FFFF:0010**-es cím a fizikai **100000**-ás címet jelenti a **0**-ás cím helyett. Így gyakorlatilag „normál" módban maradva **1 MB** fölé tudunk címezni. Ez a fölé címzett, majdnem 64 kbyte-nyi terület, a **HMA**. Azért, hogy a régebbi programokkal ne legyen probléma, a **286**-osok utáni gépeken a bekapcsoláskor egy áramkör biztosítja azt, hogy ne lehessen **1 MB** fölé címezni, ezt a védelmet kell érteni a **GATE A20** fogalom alatt, amit a későbbiekben használni fogunk. A *gate A20* mondja meg, hogy a fizikai **100000** cím **100000** vagy **00000** legyen (fizikailag a **20**-as címbit tiltása).

UMB: (*Upper Memory Block*) Olyan terület a konvencionális (**1 MB** alatti) memóriában, ahol nincs eredetileg semmi, például egy Herkules kártyával rendelkező gépnél **A000:0000** és **B000:0000** között. Erre a területre a **386**-os vagy későbbi processzorral felszerelt gépek a **V86** módra átkapcsolva átcímeznek memóriát az **1 MB** feletti területről, így itt szabad memória keletkezik, amit a programok tetszésük szerint használhatnak (megjegyzendő, hogy az **EMM386, QEMM** programok is ezt az átcímzést használják **UMB**, valamint **EMS** memória létrehozására, és ezért írja ki sok program, amelyik nincs felkészítve a szabványos védett módra kapcsoló felülettel, hogy csak úgy tud futni, ha ki van kapcsolva az **EMM386** vagy az ennek megfelelő memóriakezelő program).

Egy kicsit a címzésmódokról a fentiek magyarázataként. A **286,386** stb... processzorok rendelkeznek olyan tulajdonságokkal, amiket a programok csak most kezdenek kihasználni. Ezek a tulajdonságok a kompatibilitás miatt az általánosan használt *normál* (standard) módban nem érvényesülnek, így ha valaki ki akarja használni e tulajdonságokat, akkor át kell kapcsolni a processzort az ún. *védett* (protected) módba vagy egy *látszólagos 8086* módba (csak *386*-tól) (**V86 mode**). Az említett módok között igen nagy a különbség, főleg a címszámítás területén. A címzésmódoknál a normál módban az ember a fizikai címet úgy kapja meg, hogy a szegmescímet szorozza **16**-tal, majd hozzáadja az offszetet. A védett módban a szegmenscímnek az ilyen értelme teljesen megszűnik, és a cím kiszámítása jóval bonyolultabb (**386**-astól még létezik egy ún. *lineáris címzési* mód is, ahol a memória nem szegmentált, hanem lineárisan címezhető)

Ezután a feltétlen szükséges bevezető után már meg lehet érteni a különböző **XMS** rutinok hátterét.

Az XMS kezelő rutinjainak főbb csoportjai:

- driver információ	0
- **HMA** kezelés	1-2
- **Gate A20** kezelés	3-7
- memória kezelés	8-F
- **UMB** kezelés	10-12

Az XMS rutinok:

- 00 **XMS** verziószám lekérdezése
- 01 **HMA** kérelem
- 02 **HMA** felszabadítás
- 03 globális **A20 engedélyezés**
- 04 globális **A20 tiltás**
- 05 lokális A20 engedélyezés
- 06 lokális A20 tiltás
- 07 A20 állapotának **lekérdezése**
- 08 **szabad XMS memória** lekérdezése
- 09 XMS memória **foglalás**
- 0A XMS memória **felszabadítás**
- 0B memória **másolás**
- 0C memória **zárolás**
- 0D memória **feloldás**
- 0E mem. **paraméterek lekérdezése**
- 0F memória **újrafoglalása**
- 10 **UMB** kérés (foglalás)
- 11 **UMB** felszabadítás
- 12 **UMB** újrakérés (újrafoglalás)

Az **XMS** kezelő részletes leírásánál csak az információlekérdező, *Gate A20 kezelő* és memóriakezelő rutinnal foglalkozom, mivel a többi használata eléggé periférikus. Gyakorlatilag a közeljövőben a **HMA** kezelő részek is feleslegesek lesznek, mivel használatuk akkor kell, amikor a program saját maga kapcsol át védett módba, de ha a program így működik, akkor nem lehet futtatni az **EMM386**-tal vagy **Windows** alatti DOS task-ban; ennek a problémának a kiküszöbölése érdekében az első esetben a **VCPI**, a második esetben a **DPMI** szabvány jelent megoldást (az első esetben egy **DPMI** driver is megoldás, mint pl. a *Borland C/C++* alatti **DPMIRES** program, csak ekkor a szerzői jogokra figyelni kell!).

Az **XMS** használat első lépése az **XMS** driver megkeresése és a funkcióhívópont lekérdezése. Ez az **INT 2F**-en keresztül történik:

XMS driver lekérdezése:
Bemenet: (INT 2F)
AX=4300h
Kimenet:
AL=80h ha van XMS driver
AL<>80h ha pedig nincs

XMS funkciópont lekérdezése:
Bemenet: (INT 2F)
AX=4310h
Kimenet:
ES:BX=XMS funkciócím (ezt a címet kell CALL-lal hívogatni a továbbiakban)

00: XMS verziószám lekérdezése
Be: AH=00h
Ki: AX=verziószám BCD-ben (pl 3.12 = 0312h)
BX=belső revíziószám
DX= 0001h ha van HMA
0000h ha nincs

03: globális A20 engedélyezés
Be: AH=03h
Ki: AX= 0001h ha rendben
0000h ha hiba van, ekkor BL=hibakód
funkció: engedélyezi az A20-at (tehát elérhető lesz az **1 MB** feletti *64k HMA*)

04: globális A20 letiltás
Be: AH=04h
Ki: AX= 0001h ha rendben
0000h ha hiba, ekkor BL=hibakód

funkció: letiltja az A20-at (nem lesz a HMA elérhető). Vigyázni kell vele, mivel ha van a **config.sys**-ben *dos=high* sor, akkor rendszerösszeomláshoz vezethet, azért, mert a *DOS* **HMA**-ban lévő részei nem lesznek elérhetők, és erről a **DOS** nem tud, csak használja őket.

05: lokális A20 engedélyezés
Be: AH=05h
Ki: mint 04-nél
funkció: u.a. mint **03**, de megjegyzi az előző állapotot, így ha a programunk végén lokális tiltást adunk ki, akkor visszaállítja az engedélyezés előtti állapotot.

06: lokális A20 tiltás
Be: AH=06h
Ki: mint 04-nél
funkció: u.a. mint 04, de a lokális engedélyezés előtti állapotot állítja vissza. Tehát, ha globálisan engedélyezve volt **A20** és mi lokálisan is engedélyeztük, akkor a lokális tiltás után még mindig engedélyezve marad (fontos, hogy a program ne akadjon össze például a **DOS**-szal).

07: A20 állapotának lekérdezése
Be: AH=07h
Ki: AX= 0001h ha engedélyezett az A20
0000h ha tiltott
BL= hibakód vagy 00
funkció: visszadja A20 állapotát

08: szabad XMS memória méretének lekérdezése
Be: AH=08h
BL=00h (néhány XMS kezelő hibamentesség esetén nem változtat BL értéken)
Ki: AX=legnagyobb foglalható XMS memóriablokk mérete (kbyte-ban)
DX=teljes XMS memória mérete (kbyte-ban)
BL= hibakód vagy 00
funkció: visszadja a teljes **XMS** méretet, valamint a legnagyobb foglalható terület nagyságát (az biztos, hogy ekkorát le lehet foglalni, de lehet az is, hogy a foglalás után még mindig lesz szabad **XMS** memória, ha a felszabadítások miatt „lyuk" keletkezett a foglalások között). A visszaadott értékben nincs benne a **HMA** mérete!

09: XMS memória foglalása
Be: AH=09h
DX=memóriaméret kbyte-ban (amire szükségünk van)
Ki: AX= 0001h DX=memória azonosító (handle)
0000h BH=hibakód
funkció: XMS memóriafoglalás, tökéletes befejezéskor visszaad egy memóriaazonosítót, amivel később hivatkozhatunk a lefoglalt memóriára.

0A: XMS memória felszabadítása
Be: AH=0Ah
DX=memóriaazonosító
Ki: AX= 0001h ha nincs hiba
0000h ha van és akkor BL=hibakód
funkció: XMS memória felszabadítás

0B: memória másolása
Be: AH=0Bh
DS:SI= EMM struktúra mutató
Ki: AX= 0001h ha rendben
0000h ha hiba és ekkor BL=hibakód
funkció: memóriaterület másolása, a memóriaterületet az **EMM** struktúra határozza meg (ismertetése később).

0C: memória zárolása
Be: AH=0Ch
DX-memóriaazonosító
Ki: AX= 0001h ha rendben, ekkor DX:BX 32bites lineáris cím
0000h ha hiba és ekkor BL=hibakód
funkció: Memóriablokk rögzítése a memóriában (ha nincs rögzítve, akkor egy másik kérelemkor tudtunk nélkül elkerülhet a fizikai helyéről). A visszatérési érték egy *32 bites lineáris cím*, mely csak akkor kell, ha átkapcsolunk védett módba és onnan is fel akarjuk címezni a memóriablokkot (érdemes a lefoglalt memóriát a biztonság kedvéért mindig lezárni, nehogy időközben kikerüljön a memóriából, pl. *Windows* alatti **DOS** ablaknál. Nem biztos, hogy az **XMS** kezelő tényleg kiteszi ideiglenesen háttértárra a memóriablokkot, de elképzelhető, ugyanígy sehol nem írják, hogy ekkor a másolás nem működne még mindig.)

0D: memória feloldása
Be: AH=0Dh
DX=memóriaazonosító
Ki: AX= 0001h ha rendben
0000h ha hiba és BL=hibakód
funkció: a 0C-s funkció ellenkezője

0E: memóriablokk paraméterek lekérdezése
Be: AH=0Eh
DX=memóriaazonosító
Ki: AX= 0001h ha rendben
BH=lezárásszám
BL=még szabad memóriaazonosítószám
DX=blokkméret (kbyte-ban)
0000h ha hiba BL=hibakód
funkció: Memóriablokk paramétereinek lekérdezése. Megadja, hogy eddig erre e blokkra hányszor hívták meg a 0C-s rutint, valamint a még rendelkezésre álló memóriaazonosítók számát és a memóriablokk méretét (memóriaazonosítók: **/NUMHANDLES=...** a ***himem.sys*** paramétereként)

0F: memóriablokk újrafoglalása
Be: AH=0Fh
DX=memóriaazonosító
BX=új méret (kbyte-ban)
Ki: AX= 0001h ha rendben
0000h ha hiba és BL=hibakód

EMM struktúra leírása:

hely	**méret**	**funkció**
+00h	DWORD	byteszám a mozgatáskor (párosnak kell lennie)
+04h	WORD	forrás memóriaazonosító
+06h	DWORD	offset a forrás memóriablokkban (blokkon belül)
+0Ah	WORD	cél memóriaazonosító
+0Ch	DWORD	offset a cél memóriablokkban

Megjegyzés: Ha a memóriaazonosító 0000h, akkor a memóriablokkban értendő offset helyett konvencionális *szegmens:offset páros* értendő offset,szegmens sorrendben.

Hibakódok:

00h	rendben
80h	a hívott funkció nem létezik
81h	VDISK program fut
82h	A20 hiba érzékelés
8Eh	generális XMS driver hiba
8Fh	visszaállíthatatlan XMS driver hiba
90h	HMA nem létezik
92h	DX kisebb mint a /HMAMIN=... paraméter
93h	HMA nem foglalt
94h	A20 már engedélyezett
A0h	már minden **XMS** memória foglalt
A1h	már minden memóriaazonosító foglalt (**config.sys**-ben nagyobbra kell állítani, /NUMHANDLES=...)
A2h	érvénytelen memóriaazonosító
A3h	forrás memóriaazonosító érvénytelen
A4h	forrás offset érvénytelen (pl nagyobb mint a memóriablokk hossza)
A5h	cél memóriaazonosító érvénytelen
A6h	cél offset érvénytelen
A7h	hossz érvénytelen
A8h	mozgatás érnénytelen átfedést tartalmaz (pl egymásra másolunk)

A9h paritáshiba
AAh a blokk nincs zárolva
ABh a blokk zárolva van
ACh blokkzárolásszámláló túlcsordult
ADh lezárás nem sikerült
B0h csak kisebb UMB érhető el
B1h nincs elérhető UMB terület
B2h UMB szegmens érvénytelen

Az XMS kezelő ezen rutinjainak felhasználásával programjainknak csupán a fizikai memória mérete szabhat határt.
A dolgok jobb megértése érdekében nézzünk egy példát az **XMS** kezelő használatára. A példa a karakteres képernyő tartalmát elmenti az XMS-be, invertálja a képernyőn lévő összes karaktert, vár egy gombnyomásra, visszaállítja az eredeti képernyőtartalmat, majd újabb gombnyomás után visszatár a **DOS**-ba.

Elvileg:
1 XMS driver keresése, ha nincs hiba, vége
2. XMS funkciócím lekérdezése
3. XMS memória foglalása
4. memória lezárása
5. memória másolása (konvencinális —> XMS)
6. memória másolása (XMS —> konvencionális)
7. memória feloldása
8. memória felszabadítása
9. kilépés a programból

Példaprogram: (megjegyzés: a program a változóit a kódszegmensen tárolja, mivel így a példában egyszerű rájuk hivatkozni, mindamellett ez nem túl szép megoldás, úgyhogy ha valaki komolyabb programot ír, akkor lehetőleg kerülje)

Fordítás: *TASM filaname.ASM*
TLINK /t filename.OBJ
futtatás: *filename.COM*

Figyelem!
Ha valaki a programot **debug**-olja (pl **Turbo Tebugger**-rel), akkor nagyon vigyázzon arra, hogy kilépés előtt a program szabadítsa fel az XMS memóriát, különben szép lassan elfogy mind (tehát ne lépjen ki a debug-olásból a program közepén, mert a debugger csak a konvencionális memóriafoglalást ellenőrzi és azt szabadítja fel). A program az egész **B000**-ás szegmenst kezeli, mint képernyőmemóriát, így nem érdekli, hogy monokróm (**B000:0000**) vagy színes (**B000:8000**) képernyő van.

```
code    segment para
; kódszegmens kezdet
        assume cs:code,ds:code,ss:code
; szegmensregiszterek alapértelmezése
        org 100h
; kódcímzés 100h ra (COM program)

start:  mov ax,4300h
        int 2fh
; XMS driver keresese
        cmp al,80h
; al=? 80h
        je ok1
; igen --> ok
        jmp hiba
; nem --> hiba
ok1     ; megvan
        mov ax,4310h
        int 2fh
; XMS funkciócim lekérdezése
        mov word ptr cs:[XMSFunc],bx
; funkciócím elrakása
        mov word ptr cs:[XMSFunc+2],es
        mov ah,9
        mov dx,64
        call dword ptr cs:[XMSFunc]
; 64 k memória foglalása (alloc)
        cmp ax,1
; hiba?
        je ok2
; nem
        jmp hiba
; igen
ok2:    mov word ptr cs:[handle],dx
; memóriaazonosító elmentése
        mov ah,0ch
        mov dx,word ptr cs:[handle]
; most éppen felesleges, mert DX nem
  változott még meg
        call dword ptr cs:[XMSFunc]
; memoria lezárás (lock)
        cmp ax,1
; hiba ?
        je ok3
; nem
        jmp hiba2
; igen
ok3:    mov dx,word ptr cs:[handle]
        mov word ptr cs:[EMM],0
; EMM struktúra kitöltése
        mov word ptr cs:[EMM+2],1
; hossz = 64k
        mov word ptr cs:[EMM+4],0
; forrás= konvencionális memória
        mov word ptr cs:[EMM+6],0
; forrás= B000:0000
        mov word ptr cs:[EMM+8],0B000h
        mov word ptr cs:[EMM+0ah],dx
; cél XMS
        mov word ptr cs:[EMM+0ch],0
; offset 0
        mov word ptr cs:[EMM+0eh],0
        mov ax,cs
        mov ds,ax
        mov si,offset EMM
; ds:si=EMM struktúra címe
        mov ah,0bh
; ah=0bh
        call dword ptr cs:[XMSFunc]
; memória másolás
        cmp ax,1
; hiba?
        jne hiba2
; igen
; nem
        xor bx,bx
; ez itt csak a példa kedvéért van
        mov ax,0b000h
        mov ds,ax

lo:     mov ax,word ptr ds:[bx]
; képernyő inverz lesz
        mov ah,70h
        mov word ptr ds:[bx],ax
        add bx,2
        cmp bx,0
        jne lo

        mov ah,0
        int 16h
; key-re vár

        mov dx,word ptr cs:[handle]
        mov word ptr cs:[EMM],0
; EMM struktúra kitöltése
        mov word ptr cs:[EMM+2],1
; hossz = 64k
        mov word ptr cs:[EMM+4],dx
; forrás= XMS
        mov word ptr cs:[EMM+6],0
; offset 0
        mov word ptr cs:[EMM+8],0h
        mov word ptr cs:[EMM+0ah],0
; cél B000:0000
        mov word ptr cs:[EMM+0ch],0
        mov         word            ptr
cs:[EMM+0eh],0b000h

        mov ax,cs
        mov ds,ax
        mov si,offset EMM
; ds:si=EMM struktúra címe
        mov ah,0bh
; ah=0bh
        call dword ptr cs:[XMSFunc]
; memória másolás
        cmp ax,1
; hiba?
        jne hiba2
; igen
; nem
        mov ah,0
        int 16h
; billentyŰre vár

        mov ah,0dh
        mov dx,word ptr cs:[handle]
        call dword ptr cs:[XMSFunc]
; memória feloldása (unlock)

hiba2:
; hiba történt, de már foglalt a memória (fel
  kell szabadítani)
        mov ah,0ah
        mov dx,word ptr cs:[handle]
        call dword ptr cs:[XMSFunc]
; felszabadítás

hiba:   mov ax,4c00h
        int 21h

handle:dw 0
; memóriaazonosító

EMM:    dw 0,0
; hossz EMM struktúra
        dw 0            ; forrás azonosító
        dw 0,0          ; forrás offset
        dw 0            ; cél azonosító
        dw 0,0          ; cél offset

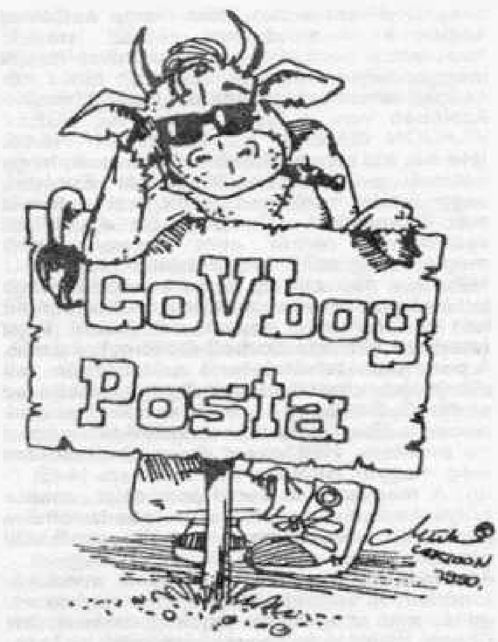
XMSFunc:dw 0,0          ; XMS funkciócím

code    ends
; kódszegmens vége
        end start
; kezdés start-on
```

• *Patkó Tamás*

Továbbra is várjuk ötleteiteket, véleményeiteket, javaslataitokat, a 64, Amiga, PC felhasználói témákhoz kapcsolódóan egyaránt.

Gyööööztüüünk! 70 %. Nem, nem kell megijedni, még nem százalékoltak le, bár már referáltam a HQ-n, hogy korengedéllyel nyugdíjba vonuljak. Milyen jó is lenne nyugdíj mellett dolgozni. Akkor egyrészt kapnám (vagy nem) a nyugdíjat, másrészt meg a honoráriumot, dupla haszon. Kérvényemet viszont még nem továbbították az illetékes fórum(ok)hoz. No, de térjünk vissza csak erre a bizonyos 70 %-ra. Nem, nem újabb rejtvényfeladványról van szó, ez egy statisztikai eredmény. Ja, hogy ne beszéljek cifrákat. Jó, akkor most érthető leszek: állítólag 10 CoV olvasóból 7-nek tartozik a Posta a kedvenc rovatai közé, sőt — most figyeljetek — a javasolt oldal-felosztás átlagában 4-et szavaztatok rám! Köszönöm a bizalmat! Ja, ez már egy elcsépelt nóta. A szavazás eddigi eredménye alapján meghajoltak a többiek, s mi több nem kell többet nyavalyognom holmi elszipkázott 1-1 oldalért, tessék kérem tiszteletben tartani az Olvasók véleményét, szavazatait. Huh. A könnycseppeket letöröltem, vitorlázzunk melegebb éghajlatra. Éljen május 1! Mar, ha nem fújja szét délután a vihar. Csak azt ne mondjátok, hogy azért nem jöttetek nekem sört fizetni délután 3-ra a sörsátorhoz, mert hirtelen felkerekedett a szél, elkezdett cseperegni az eső meg ilyesmi. Hát mi van? Cukorból vagytok, vagy mifene? Ezért bánatomban felültem az óriáskerékre, oszt mentem 2 kört, ha már nem fizetett senki 2 kört, akarom mondani sört. Nos, így legalább „józan" fejjel állhattam neki az e havi termésnek...



Aktuális téma!

(Úgy tűnik, ez az „AKTUÁLIS" rovat — amely a HQ valamely munkatársát érinti — állandósulni látszik, bár ezúttal egy kicsit keményebb, de annál érdekesebb témáról lesz szó, 18 éven aluliak meg ugorják át ezt a részt.)

HOMO de Sapiens nélkül,

avagy Mr.AIDSface kalandjai...
alcím: „ZSOMBOR", TE ÉDES!!!

CoVboy: meglepően érdekes „csomagocska" jött a HQ-nak... ill. Jahny-nak. Olyan tartalommal, amitől az ember meglehetősen „ferde szemmel" néz a másikra. 1.0-t eközben már párszor hívogatták; „Jánoskát" kereste egy enyhén buzeráns hang. Jahny csütörtökön toppan be és akkor nézte meg a csomagot, 1.0 és Getto „hátizé" tekintete előtt. A hatás fergeteges volt (de nem sikoltottam fel, hogy „megtaláltál végre édes"... — Jahny), Xinó nemsokára „kissé idegesen" elrohant, csak előtte még nekem adta a rúzsát, a hosszú vörös parókám ellenében... A továbbiakban átadom Neki a szót illetve a billentyűzetet:

JAHNY (Mr. ACEface, Xinó, REGGEL, stb.): Ugyan a fenti „köszöntés" helyett egyszerűbb lett volna pár oldal ***-okat irogatnom, de nincsen rá hely, így maradhatunk a q**a anyád illetve inkább apád kifejezés/eknél. Nem tudom, miért volt poén elküldeni azt a homoerotikus filmet a **HQ**-ra egy intim kis levél keretében **(melyben kifejted, pl. hogy mennyire IO! volt velem, te kis rohadt buzeráns...)**, de a hatást azért elérted; ami címet és telefont megadtál, már ott IS keresgélnek téged, és szintén beverném a pofádat. A csomagocska kézbevétele után egy nappal **CSIKA** maestroval, no meg egy közös barátnőnkkel **(te IO! ég, tényleg lány!!!)** elmentünk a megadott címre, hogy megtalálva téged, *„Kovács Zsombor"*, egyszerűen sz*rrá verjelek, vagy ha van még pár hasonló fazon, akkor ez már többesszámban értendő **(lett volna)**. Volt nálam baseball ütő is. A **BOSZI** még arra is vállalkozott, hogy szívesen kikasztrál, mert nekünk nem lett volna gusztusunk erre a műveletre **(fiúktól lehet, hogy még élvezted volna... utoljára)**. Ügyes kisfiú (**???**) vagy, mert annak az INTIM SHOP-nak a címét és telefonját adtad meg, ahol a kazettát vetted... a bent lévő „emberkék" nem ismerték a neved, illetve a nevet, amit megadtál... de most jön a lényeg **(nem csak az, hogy most már nyomozgatnak utánad...)**, hogy *kifizették a film árát!!!* ***KÖSZI SZÉPEN A SÖRREVALÓT!!!*** Kom**OI!**ra terelve a szót: nem várunk ilyen irányú „poénokat", mert a **HQ** tagjai nem homócák, és esetleg túl ideges lesz itt mindenki... üzenem, hogy ha NAGYON NEM bírsz valami miatt, **(illetve ha ferde hajlamaid miatt NAGYON bír*nál*)** akkor **NE** az **1.0**-nak telefonálj nap mint nap, mert azzal főként vele b***ol ki, és nem velem. **Egyéb csomagokat NEM várok**, bár végül is küldhetsz — sajnos nem fogom végignézni, ahogyan „kisfiúk egymással...", de a filmet/-eket még visszavihetem egy/-egy „sörrevaló" reményében. **Persze, ha NAGYON akarsz velem találkozni, akkor én benne vagyok... abba, hogy szétverem a pofádat.** Ezenkívül pl. kiderült az is, hogy hol adtad fel a csomagot, tehát lassan kibukkansz a fényre, te *** **(ez a pár oldal *** most enyhén sűrítve lett berakva)**. Szóval, inkább *állj le a dolgokkal, és élvezz egymagadban, vagy más OI!an jelentkezőkkel, akik hasonszőrűek, mint te... ha meg csak „poénból" csináltad, akkor is próbálj lenyugodni, anyuci kicsiny csillaga...* A hozzám hasonló heteroszexuális olvasóinktól elnézést kérünk a levél és az ügy „szépsége" miatt. Ja, hozzátenném, hogy *hitetlenkedő* vagy *„vigaszt adó"* (**CoV**-os és) dögös **LÁNYOK, ASSZONYOK, NŐK** jelentkezését szívesen várom **(Jahny, Xinó, Mr.ACEface, stb.)**.
BOSZI: szívesen venném ha az „illető egyén" jelentkezne, mert talán végre egy **NŐ** *IS* meg tudná dolgoztatni, nem csak egy *„aranypofájú kis édes"*... persze a megdolgoztatás **„nem úgy"** áll fenn **(EZT értse MINDENKI úgy, ahogy akarja!)**...

CoVboy: Huhh, hát ezen még én is elpirultam. Te jóságos ég, 5 éves fenn- (vagy inkább lenn-)állásunk óta ilyen mélyre még nem süllyedt a Posta, hogy ehhez hasonló témákkal kelljen foglalkozni. Remélem ez csak egy pillanatnyi mélypont volt, s a következő számtól már ismét (csak) közérdekű témákkal kell foglalkoznom (tényleg, mikor is küldtetek utoljára sört?)...

LEXIKON-részlet

CoVboy: Az egyik borítékból egy érdekes fénymásolat pottyant ki, egy LEXIKON lapjáról készült részlet fénymásolata. A 893. oldal középső hasáb alsó részén a következőre lettem figyelmes:

CoVboy Posta — fn. 1) A CoV fedőnevű országos bűnszövetkezet kapcsolatfelvételi és kapcsolattartási szerve. 2) Az idült terra commodore juvenilisz mánia (ifjúkori CoV olvasási hajlam) nyomtatott úton való terjesztése. E betegség tízezernyi fiatalt dönt romlásba azáltal, hogy olvasásra sarkallja a legkülönfélébb időpontokban (pl: mikor az embernek 7 órakor Nulladik Típusú Találkozása van valamelyik tanárjával). Az állandó ivászatokra való unszolás a mélybe taszítják a zsenge fiatalságot, kik ezután alig várják, hogy a lebujok, éjszakai mulatók kinyissanak, a ház lámpája pedig pirosra váltson. Ezután nem csoda, hogy a CoV olvasót attrocitások érik (ld. CoV 43 CoVboy Posta), hiszen e helyekről távozván megállíthatják őket egy „—pénzt vagy OTP-junior kártyát", vagy „—fel a kezekkel" kiáltással. Utóbbi felkérés esetén már csak a nagyhatótávolságú hónaljszag segíthet. 3) Témáját tekintve vegyes képet mutat, a közérdekű témáktól kezdve, a kiskerti témákon át, vagy a Dallason vitatkozva (félemlős Elly, mióta csak egy melle van stb.) bármi fellelhető. 4) Irányítója CoVboy, akinek a kedvenc nedűje a sör, és éppen ezért kedvenc női énekese Cher (kiejtve: ser, mely a sör rokonértelmű szava). Levelezési rovatába egyszer bekerülni sokak vágya (vagy éppen fordítva).

Nos, kedves —SzakuSZ—! Mert — bár leveledet névtelenül adtad fel — ezzel a névvel fémjelezted a borítékban mellékelt okosságot. A fénymásolat nem sikerült rosszul, majdnem bedőltem — a szék alá, mert éppen rumot ittam. Gyorsan rápillantottam a polcra: a Magyar Nagy Lexikonnak még csak az 1. kötete jelent meg (A-ANC), úgyhogy a mű még bekerülhet a 3. vagy a 4. kötetbe, ezért továbbítottam is a T.Szerkesztőségnek, hátha csak úgy betoldják, mint egy kiesett lapot. Tényleg az Elly-t nem úgy írják, hogy Ellie?

Érthetetlen dolgok

Hi CoVboy!
Nagyon begurulok, amikor elkezdtek ilyenekről írni, mint pl.: „VIC III. videochip, horizontális felbontások 320, 640 és 1280 pontosak, a vertikálisak pedig 200, ill. 400 pixelesek...", meg ilyenekről. Ekkor elküldelek titeket a jó k....a a.....tokba, mert egy kukkot sem értek belőle és szinte ezzel van tele az újság! Azt hiszem nem vagyok egyedül! Javaslom, hogy állítsatok *össze erről egy „lexikont"* a lapban!
Németi Tamás alias TNT, Rio de Batta
CoVboy: Nagy leleményességemmel kitaláltam, hogy ez az a város akarna lenni, ahol a Száz halom található. Ugye milyen nagy fej vagyok? Ahhoz már hozzászoktunk, hogy a CoV egyes olvasói elküldenek minket a k...a a.....nkba, végül is szólásszabadság van, no meg mi is csak a hibáinkból tudunk tanulni. Viszont az már enyhe túlzás, hogy azért küldesz el minket a k...a a.....nkba, mert nem értesz olyan dolgot, ami megtanulható, csak meg kellene tanulni. Nem hisszük, hogy holmi lexikonok összeállítása segítene a Te problémádon, mert biztosak vagyunk benne, hogy száz másik levél írója küldene el bennünket a k...a a.....nkba, ha oldalakon keresztül, mintegy lexikon formában, ABC betűrendben kezdenénk el ilyen fogalmi tisztázásokat, mint pixel, horizontális stb. Nem mindenki születik zseninek (kivétel a Várnai), viszont nekünk kötelességünk egy átlag intelligenciaszintet feltételezni, annak ellenére, hogy mindig lesznek, akiknek a szakmai oldalakon olvasottak kínaiak lesznek, és olyanok is lesznek, akik számára ezek az információk semmi újat nem fognak mondani. Bár azt hiszem felesleges volt magyarázkodni, úgyis mi vagyunk a hülyék.

Levél egy ... elvtárstól

Helló CoVboy!
Már vagy az 1x levelem **(Jól tudsz számolni — CoVboy)**. Leveleimre választ már nem is remélek, csak nyomatom itt őket. Végre meglett az Évkönyv és a CoV 40, meg a 41. is **(biciklivel vitték? CoVboy)**. Nem dicsérni szeretnélek benneteket, de az ujsi egyre jobb **(gazétát, esetleg gazettecskut akartál mondani? CoVboy)**. Olvastam az „Angol-kör" című levelet, és jó érzéssel tölt el, hogy Moszkván kívül még Angliában is van-

nak hű olvasók. Azt írtad, hogy a CoV-ot Ázsián kívül mindenhol veszik, ismerik. Nos, ezzel nem értek egyet, mivel ha jól meggondoljuk (és földrajzból nincs 5-ösünk), akkor számíthatjuk, hogy Moszkva Ázsiában van, s így a CoV-ot AZ EGÉSZ VILÁGON ISMERIK ÉS KEDVELIK. He-he. **(He-he, azt most inkább ne firtassuk, hogy nálatok a térképen Moszkvát Európai, vagy Ázsiai területen jelzik, ezt a témát már ismerjük — CoVboy)** Én egyébként számítógép nélkül nem nagyon tudok meglenni, de azért megpróbálom mellőzni.
Nálunk a nap mindig azzal kezdődik, hogy felkelek **(nálam van amikor azzal fejeződik be — CoVboy)**. Anyám ad valami kaját **(mennyit állt érte sorba? CoVboy)**, és min. 5 perc késéssel érek be a suliba (apám miatt) **(miért, váratlanul mindig igazoltatja az elvtárs? CoVboy)**. A suliban lévő tanárok (orosz suliba járok) már megszokták, szóval no problem. Hétfőnként és csütörtökönként még magyar iskolába kell mennem (4-től 7-ig). A magyar sulit senki sem csípi, csak a hülyéskedésért járunk be (persze tanulni is szoktunk, de abban semmi rendkívüli nincs).
Az orosz suliban mind osztályos, mind különóráim is vannak. Matek-fizika szakos vagyok, ami szuper. Az egyik matektanárunk (2 van) olyan jó fej (egyébként költő is) **(szegény, csak nincs hol elköltenie — CoVboy)**, hogy ritka az ilyen ember **(ilyet már láttam valahol, ja a tükörben — CoVboy)**. A fizika tanárunk 31 év körüli, humoros, s egyben szupi tanár. Végsősoron az orosz iskolában csak szupi tanárok vannak (akiket ismerek, tele vannak pozitív tulajdonságokkal stb.) **(mi az a stb? Mellre aggatott kitüntetések, hazaszeretet, jelvénygyűjtemény, kvaszra-való, na jó helyen tapogatózom? — CoVboy)**. Kivéve az a bunkó igazgató, kinek esze van (matekot tanít), de a természete... (képzelj ide valami csúnya szót) **(odaképzeltem, de a nyomdafesték nem fogta meg — CoVboy)**. Szerencsére ritkán látom. Most nem akarom tovább dicsérni a sulit, mert félek, hogy beteszed a levelet a postába, olyan címmel, hogy „LEVÉL EGY BIZAKODÓ, ELÉGEDETT ELVTÁRSTÓL" (Lehet, hogy más címe lesz, de az elvtársat szerintem biztos berakod) **(Neked isten bizony totózni kéne, tényleg odakinn van ilyen, vagy csak az orosz rulett létezik? CoVboy)**.
Itt az orosz TV-ben semmi jó nincs, néha bemutatnak egy-két jó filmet, aminek az elejét szokás szerint nem láttam **(az én orosz TV-mben sincs semmi jó, ha rákötöm a jó öreget, vagy a kép jön rajta, vagy a hang — CoVboy)**. Viszont a rádió, az maga a csúcs, csodálatos, nem úgy mint otthon, ezerszer jobb **(te is azt SZÓKOL hallgatni? CoVboy)**.
Sajnálattal kell közölnöm, hogy még egy kocsmában sem voltam, szóval a PUB QUEST most elmarad. A sört és a whiskey-t utálom, a pezsgőt, meg a különféle likőröket viszont csípem **(a pezsgőtől én is be szoktam csípni, az utóbbiról CoVboyné tudna beszélni — CoVboy)**. Tudod CoVboy, miért van neked egy 1973-as Ladád, mert sokat költesz sörre, cigire stb. **(Leginkább stb. — CoVboy)**. Ha nem söröznél, meg cigiznél, akkor a Ladád mellett lehetne legalább 2 biciklid pluszban. Jó mi, he-he! **(A DADÁM mellett elég 1 bicikli is — CoVboy)** A Ladádra vevő vagyok, adok érte egy 2 MB memory modult IBM PS/1-re **(na ja, a Ladát meg 3 ezer dolcsiért elpasszolod a 149-es busz végállomásánál, legalábbis ha jól emlékszem ott volt az a park — CoVboy)**.
Tényleg lenne egy kérdésem hozzád, vagy akár a HELPLINE-ba. Nem tudod, hogy hol foglalkoznak IBM PS-ekkel M.o.-n? Vettünk egy fent említett chipet, de nem passzol bele a gépbe. Persze ezt nem közölték előre, csupán kiírták, hogy „for the IBM PS/1". Nekem 72 pin-es nyavalya kell, ez meg 32 pin-es. Mondtam már, hogy én el tudtam adni a C64-esemet, floppyval, joy-jal, 10 db. lemezzel 100 $-ért? Ezt csinálja valaki utánam (nem az a nagy kunszt, hogy 100$, hanem hogy megvették).
Viszlát: Szalkay Viktor (BUKTOP), MOCKBA
U.i.: Éljen az élet!!!
CoVboy: Már azt hittem, hogy az utóiratodban valami mást, valami olyasmit akarsz közölni, amitől évekig csengett a fülem, de ettől hál'istennek megkíméltél. Milyen érzés egy FUCK-közösségbéli államban élni? Én még a megboldogult cécécépés időben jártam arrafelé, úgy december vége felé, amikor az ember az orrát le tudja venni az utcán. Miután a —36° Celsius még árnyékban is elviselhetetlen volt, ezért minden energiámmal arra törekedtem, hogy a belső fűtésem normálisan üzemeljen. Akkor, a Gorbacsó féle szesztilalom előtti években még lehetett szeszt kapni a 8 milliós fővárosban. Utána jött az orosz nagyfröccs: két hosszúlépés egy bezárt kocsmaajtó előtt. Szóval ha jól emlékszem éppen Karácsonyra készültek ottan, mert náluk ha nem tévedek december 31-én jön a Mikulás. Így aztán tele voltak még a bulocsnaja üzletek is pezsgővel, ahol köztudottan pékárukat szokás árulni. Én viszont a hidegről inkább egy-egy restibe menekültem, ahol az 'A' menü 1 fehér natúr sózott halszelet volt 1 fél vodkával, a 'B' menü ugyanez vörös halszelettel (ez tényleg nem vicc!). Nos, miután vodkát külön nem adtak, csak menüként, halszelettel, így kénytelen voltam néhány menüt elfogyasztani. Néztek is bambán egyesek, miután úgy 1-2 óra elteltével kisebb halhegy emelkedett a könyöklő tetején, de legalább nem fáztam. Arról a bizonyos 149-es buszról meg annyit, hogy a szállodától kb. fél órás buszozás után metróra kellett szállni, a körgyűrűn mentem legalább egy fél körívet, majd átszállás egy DNY-i irányba menő vonalra, ismét vagy 15 megálló, utána az a bizonyos 149-es busz a végállomásig. Arra emlékszem, hogy k*a hideg volt, a buszból nem lehetett kilátni, mert úgy nézett ki, mint egy 4 keréken járó SZARATOV hűtőszekrény, szóval dinamittal sem lehetett volna a jeget lerobbantani az ablakokról, és a buszmegállóban akkora jég volt, hogy a busz lépcsőjéről felfelé szállt ki az ember. Szóval ennek a kalandos utazásnak a végén a nagy prérin szálltam ki, mert — miután a farmerokat nem tudtam eladni — legalább azt a pár LADA cuccot akartam megvenni, ami kellett, és itthon nem volt kapható. A megjelölt helyen viszont nem volt egy árva lélek, igaz kicsit odébb volt egy földszintes épület, amely látszólag valami alkatrészáruház lehetett, de zárva volt, mert ki hitte volna, hogy elindulok a szállodától fél négykor és a megjelölt helyre érek fél hétre. Ehhez képest 1 óra 15 perc alatt visszaértem a szállodához, ehhez csak 2 dollárt kellett a taxisofőr zsebébe nyomni, és már száguldottunk is a jégpályán forgalommal szembe meg miegymás. Ja, és a szálloda mellett egy csehóban még sört is kaptam, KOLOSZ volt a neve (bocsánat KOLOC), ihatatlan volt, de nem volt más. A szállodában sör nem volt, csak reggelente forralt málnaszörp, vagy valami ilyesmi, de leginkább arra hasonlított az íze, meg esténként a bárban koktél, ami fél liter narancslével hígítva már iható is volt. Hát ennyi. Felvetődhet a kérdés, mit kerestem én Moszkvában? Hát azt én sem tudom, talán a kíváncsiság, hogy ott még nem ittam. Viszont biztos nem keltettem pozitív benyomást az elvtársakra, mert odafelé a papíron nem szereplő 20 norvég korona miatt vetkőztettek le, visszafelé meg az átvilágítós bácsika számára gyanúsnak találtatott a hátizsákom, amelyben össze volt kötözve 5 db. dallamcsengő, s minő véletlenség éppen mellette volt egy flakon borotvahab, meg egy üveg COBETCKOE UGPUCTOE (jól írtam?).**

Hogy mik vannak?

CoVboy: Nos, elöljáróban szeretném megemlíteni, hogy ez a levél végül is nem nekem szólt, bár a megszólításból ítélve akár nekem is címezhették, ettől függetlenül olyan dologról van szó, amit mindenképpen nyilvánosság elé kívántunk tárni. Jöjjön tehát a levél:

Tiszteletem!
Viszonteladóként szeretnék jelentkezni az Önök kiadványára. A napokban nyitottam egy 576 KByte Shop-ot Balassagyarmaton. Mivel az Önök újságjai keresettek, ezért szeretném ezeket forgalmazni! Kérem a feltételeket közöljék levélben az alábbi címre: 576 Kbyte Shop (Garamvölgyi Attila), Balassagyarmat...
Ui.: A következő példányt a lapból már szeretném forgalmazni, ill. terjeszteni!
CoVboy: Igen Tisztelt Garamvölgyi Attila! Példás kezdeményezésének rendkívül örülünk, hiszen Balassagyarmat városából még valóban nem keresett fel bennünket viszonteladó, aki a kiadványainkat szerette volna árusítani. A nagyobb gond viszont az, hogy az 576 KByte Szerkesztőségét felhívtuk telefonon és ők nem tudnak róla, hogy üzletet nyitottak volna Balassagyarmaton. Az 576 Kbyte vezetőségétől mi — még régebben — azt a tájékoztatást kaptuk, hogy a bolthálózat egyes üzletei saját szakállukra nem köthetnek terjesztési szerződéseket a vezetőség tudta nélkül. Ezért is kerestük fel az illetékeseket, mert ezek után ez a levél elég érdekesnek tűnt. Az 576 KByte vezetősége tájékoztatott bennünket, hogy megteszik a megfelelő jogi lépéseket, amennyiben valóban a névvel való visszaélés történt. Nos, ez már egy ilyen világ, nem lepődnénk meg tehát, ha legközelebb az 576 Kbyte vezetősége hívna fel bennünket telefonon, hogy X. városban CoV Shop-ot nyitott valaki, és az 576-ot (?!) akarja benne árulni. Te jó ég, a végén még kiderül, hogy ez a lap amit a kezedben tartasz, ez nem is a CoV csak az van ráírva, és én sem a CoVboy vagyok, csak ezt a nevet használom. Micsoda idők...

Irodalmi szemelvények

Csákó CovBoy!
(Kösz a Napóleon konyakot nem szeretem — CoVboy)
Te CovBoy! Csak sörrel jelenik meg a levél?
(Az attól függ, hogy Jenő kezében ott van-e a Kőbányai — CoVboy)
Ennyit a kritikáról, kezdjünk bele. Budaörsről írok (mint ismeretes, itt történt, hogy a törökök a BKV ellenőrök masszív támadása elől levetették magukat a Törökugratóról). Volt az életemben Spectrum, C16 (64K !!!), C64, PC, úgyhogy a (majdnem) teljes HW demokrácia oldalán állok. Az Amigát kihagytam, mert sajnos közben telt az idő, fogyott a pénz, és a játékból nem él meg az ember (vagy mi... lehet, hogy ti abból éltek??)
(Ejnye bejnye, nem illik más anyagi helyzetéről érdeklődni — CoVboy)
Egyébként írtam már levelet, de lehet, hogy:

- túl sok volt a sör (vagy túl kevés) (see the included package)
- nem volt benne semmi érdekes (nem volt.)
- nem küldtem el (túl sok volt a sör vagy a bor)

Mivel a múlt számban sok irodalmi alkotás gyönyörködtette/verte ki az ember szemét, ezért én is pályázok eggyel (nem lehet pólót nyerni?) **(Már nem! CoVboy)**. Ezenkívül számíthatsz egy szép versre, amit kifejezetten a tehenedről írtam. (Mire elküldöm a levelet, már nem a múlt szám lesz.)

A SZÁMÍTÓGÉP TEREMTÉSE

Történt ez akkoriban, mikor teljes 7 nap alatt az Úristen megteremtette azt, amit teljesen fölöslegesnek tartunk manapság. Mivel ezzel a résszel mások már igen alaposan összekuszálták a hívők és nem hívők gondolatvilágát, ezért ettől a résztől most eltekintünk, *mivel a mi szempontunkból teljesen lényegtelen* **(egyetértek — CoVboy)**.
Ezután Isten megteremtette a bunkót **(ezt kikérem magamnak — CoVboy)**, a kést, a bárdot, majd később a mustárgázt és a lőfegyvereket. Most már az ember nem unatkozott és precízen hozzáfogott saját maga és a már említett 7 nap alatt teremtett egyéb állatfajták kiirtásához. Az embert teljesen elkeserítette az a nyilvánvaló tény, hogy e primitív fegyverekkel ez nem fog sikerülni, ezért kitalálta az atombombát, a Liberó és intim betét reklámokat, valamint a termékmanagereket. Az ugrásszerűen mennybe és pokolba kerülők nyilvántartása meglehetős gondokat okozott az Úristennek és adminisztrációs feladatokat ellátó angyaloknak. Isten megpróbálta ezt a tendenciát csökkenteni az ENSZ és a kórházak megteremtésével, de erre az

ember az ENSZ békeakciókkal és a gyermekágyi lázzal felelt. A háborúkról ne beszéljünk kritikusan, mert gondoljunk csak bele, nem lennének stratégiai játékok! Lehet, hogy ennek sokan örülnének, de nem lennének akciójátékok sem **(Jézus Mária, akkor egy-két lap elég nagy bajban lenne — CoVboy)**, ahol egy joystick élete alatt több galaxis is kipusztulhat. (Tényleg, nincs meg valakinek a DIPLOMACY PC-re — adok érte bármit: 1.3-as Harpoon-t scenario-kkal, History Line-t, Battle Isle-ket, Privateer-t, Fields of Glory-t, WC Academy-t, Day of Tentacle-t, Unreal2-t, amit csak akarsz!!! Cserebere érdekel — van még egy pár nyálcsurgató stuff a jó öreg Samsonon /Samsung/) ?Formula too complex error **(Már én is éppen le akartalak lőni, ez nem a hirdetési rovat — CoVboy)**

Amikor a Szent Hulla Nyilvántartás csődöt jelentett, megbénult a Pánszentségi és Apokalipszis Tervező Iroda, a Pokol kapuja Házasságközvetítő Iroda, Lucifer bal lábujja. A hatás leírhatatlan volt. Több millióan haltak meg a rekeszizmok bénulása miatt a Galaxis Útikalauz Stopposoknak c. könyv olvasása közben és a bubópestisben. Az Úristen és az angyalok mélyen a gondolataikba, az ördögök a bugyraikba merültek. Gondolkoztak, kísérleteztek, megtervezték, elvetették, legyártották, selejtezték, elnapolták, elfelejtették, előszedték, megkavarták, megalkották ... a számítógépet, a világ legelső és valószínűleg legutolsó értelmes felfedezését (a nőket és a sört kivéve, ugye?) **(no meg a CoVboy Postát — CoVboy)**.

A számítógépek felfedezése nagy örömet jelentett az emberiségnek, hiszen úgy okoskodott, hogy a háborúkat ezután lejátszhatják a számítógépek, a túlélők pedig addig is Douglas Adams könyveket olvashatnak és a Három kicsi disznó c. számot élvezhetik egy pár száz wattos erősítővel. De hamar nyilvánvalóvá vált, hogy a galaxis egyetlen értelmes lénye, a számítógép csak az alkalomra vár, hogy a gusztustalan, meleg, állandóan fecsegő-csacsogó, büdös lényeket egy csapásra kiirtsa. Az ember azonban hamar megtanult programozni, mint a kávé, a gémkapocs, neadjisten a balta, a számítógép tehetetlen volt.

Ezután az Úristen megteremtette az IBM-et, az Apple-t és a jó öreg Commodore-t. Az ötletet a Marson megélő egyetlen életforma, a jegesmedve adta, mikor így kiáltott fel: IBM, Apple, Commodore! A fordítás természetesen nem tűri a tintasugarakat.

Lucifer, aki mélységesen gyűlölte mindazt, amit az Úristen kigondolt, létrehozta a Nintendót, a Segát és társait. Ezért a tettéért az angyalok kiközösítették, és száműzték Zanzibár szigetére, amelynek uralkodója Mario, előírta, hogy a sziget minden lakójának 15-15 Nintendóval kell rendelkeznie. És Lucifer ment, mivel úgy vélte, hogy jobb, ha az „embernek" több foga van, mint füle.

Ezután az eseményeket lehetetlen volt követni, megjelent a C16; a Plusi; a C64-es, a nagy öreg; a virtuóz Amiga és a lassan fejlődő, de egyre tetszetősebb PC. Ezután az emberek nagy része úgy döntött, hogy háborúzás helyett inkább játszik. Ez az ember alapvető lustaságából következik. Hiszen fejlődünk:

1. Az ősember lusta volt beszélni, inkább lesújtott a bunkóval.
2. Az ókoriak is lusták voltak, szúrtak, vágtak, megkövezték, szavaztak.
3. A középkorban voltak a leglustábbak, nem is beszéltek jóformán egymáshoz, csak a cselédhez, hogy mikor lehet zabálni.
4. Modern kor: egyszerűbb a ravaszt vagy a gombot megnyomni, mint magyarázni.
5. XX. sz. — a legegyszerűbb a képernyőn lövöldözni, háborúzni. Csak gyakorlás kérdése, el nem fárad az ember, közben zabálhat vagy akár ... is **(inkább ... — CoVboy)**.

Ha jól megnézzük, ez az 5 pont lényegében a történelem lényege, ugyan vannak részletek is, amelyeket nem árt tudni (az ELTE-re egy kicsivel több kell), de a lényeg sajnos ez (tetszésnyilvánítás, tapsvihar...).

És jöttek az újságok, mint CoV, 576KByte, GURU stb. Hogy melyik a jobb? Erről a következő, valószínűleg a computo-nacionalisták és soviniszták által nem díjazott véleményem van: (Le vele kiáltások a nézőtérről)

Mindegyik jó, én speciel mindet elolvasom, ha tehetem. De minő különbség van a levelezési rovatok összeállításánál. Ez a rovat a CoV kincse, soha nem szabad elfelejteni. Te CovBoy, te nem látod, de az Úristen és még a Nintendós Lucifer (Dévényi) is a könnyeit nyeli, miközben a CoV levelezési rovatát olvassa **(Teljesen elérzékenyültem — CoVboy)**. Az emberek élete üressé válna, ha eltűnnének a Yikesek, a megjegyzéseid és a félhülye olvasók levelei. És mi történik, ha az emberek élete üressé válik? Idétlen reklámok mutatják be a praktikus találmányokat, a legújabb méretváltoztatós s*ggdugótól kezdve az Egészséges életmód nevű láb és hajlengető gépig. (Híradó, kettős rekord: — ma egyik nézőnk, aki 5 percig tudta a reklámokat nézni, többé-kevésbé egészben maradt, csak a füleiből rágta ki a hallójáratokat kínjában. És persze jön a háború... bosszúra szomzajó számítógépekkel...

Én javaslom, hogy a háborúzó szerbeknek, az abházoknak és az összes arabnak lehetővé kell tenni a CoV megrendelését, Douglas Adams könyvek beszerzését, párezer négyzetkilométer elfoglalását a Marson és a Kőbányai világos fogyasztását. Ez hidd el, sokat segítene... **(Háááát, ha te úgy látod, a Kőbányait szívesen átengedem — CoVboy)**

Vége (egyelőre)

U.I. Ha felkerülsz oda, vagy lekerülsz oda, protekciót biztosítok számodra a megfelelő géptípus kiválasztására (csak mondd azt Szent Péternek: a Szent Tehén áldjon meg. Vagy beenged, vagy rajtad kéri számon, hogy miért nem kapta meg a CoV évkönyvét).

U.I.2 Finom volt a sok sör, CovBoy már a magasba tör.
CovBoy torka sörös, a feje meg vörös.
Mi volt ez? Sör. A hatás elsöpör.
Mit beersz, mit beersz még?

U.I.3: Vers a tehénről

Részeg tehén a remény sörtengerén,
Repül a vad világ fáradt tengelyén
Rohan a szél, csak űzi, űzi,
Soha nem tud megpihenni.

Gúnyolják őt, a bolygó részeg tehenet,
Csúfolják őt, aki mindent elfelejt,
Rohan a szél, csak űzi, űzi,
Soha nem tud megpihenni.

Csak virraszt lelkünk óceánján,
Nincs gyűlölet az ő (C=) világán,
Rohan a szél, csak űzi, űzi,
Soha nem tud megpihenni.

Szeretik őt, a bölcs, utazó tehenet,
Kedvelik őt, aki mindent eltemet.
Rohan a szél, csak űzi, űzi,
Soha nem tud megpihenni.

Halad felénk az élet nagy folyamán,
Biztat ha kell, vagy csak néz mogorván,
Megpihen szívünkben és megy tovább...

Üdv: Gombos Gábor (BIGA), Budaörs

CoVboy: Hogy stílusos legyen egy röpke irodalmi válaszstrófával vágok vissza:
Csiga BIGA gyere ki, ég a pofám ide ki,
Kapsz sört meg halat, holnapra is marad.
CoVboy csak nézi, csak nézi,
Mindig ivásra ösztökéli.
Hogy tetszett, kb. 2 perc alatt költöttem.

FORGÓKÍNPAD

Helló CoVboy!
Mi az, négy lába van és elöl-hátul vérzik?
„Boci-Boci tarka, se füle, se farka".
Vass István, alias RONLORD, Budapest
CoVboy: Mi a nyúl? Hát két füle van, és nem szatyor. Ja, hogy miben hasonlít ez a te poénodhoz? Hát csak annyiban, hogy ennek sincs se füle, se farka!

Tisztelt Szerkesztőség!
Szeretnék hirdetni az Önök Commodore Világ című lapjukban! Egyéb szolgáltatások: Az „ÁRKEDVEZMÉNYEKKEL" szót 'BOLT' szedéssel kérem. A hirdetést EXPRESS legyen. Előre is köszönöm.
Ifj. Sütő István, Gyöngyös
CoVboy: Igen Tisztelt Sütő Sótész2 István! A mijénk Commodore Világ című lapunkban olvashatók a hirdetési feltételek. Ebben 'BOLT' szedés nem szerepel. Mekkőszönnénk, ha leírná az elképzelését, mi nyitottak vagyunk. A választ EXPRESS legyen. Utólag is köszönöm.

CoVboy-nak!!!!!
Jó lenne (nektek is, meg az elő és élő fizetőknek is, ha megjelennétek szám.gépes hálózatban is (pl. nem ide tartozik, de példa: KÉPÚJSÁG. Bocs, nem ez, hanem a TELEX, FAX stb. etc...
Üdv.: Holló János, Újtikos (Ötletgyáros)
CoVboy: Na, ez volt az a levél, ami után lekapcsoltam a villanyt, és becsaptam az ajtót. Mondjuk az velem is elő szokott fordulni, hogy elfelejtem bezárni a zárójeleket, de ami az ötletet illeti?! Majd odaadom DADA-nak, hátha ő érti, hogy miről van szó. Legalábbis én úgy gondolom, mert itt is hálózatról van szó, és nem értek belőle semmit.

Idesüss te CoVboy (+a többiek)!
Két kötet megjelenését hiányolom.
#1: Best of Getto maestro, melyben az idáig megjelent legjobb grafikák lennének, meg azok a művek, amelyek nem kerültek be valamiért az újságba.
#2: Best of CoVboy, melyben a legjobb levelek jelennének meg (pl. HANCU mester levelei), és a nagyformátumú GIGA-levelek, amelyek a tömeges forgókínpadi levelek sokasága miatt nem jelentek meg.

És még valami kik miatt jelent meg az év legelső száma olyan későn, és miért lett olyan összecsapott. Mondd meg, megyünk a fiúkkal és kiheréljük őket.
Közérdekű bejelentés: kecskeméti CoV-rajongó delegáció megy Zalalövőre, amelyet ott ünnepélyesen zarándokhelynek nyilvánítunk május 15 és 17 között valamikor.
CoVboy: A két kötet megjelenését én is hiányoltam, de úgy látszik fohászom nem volt hiábavaló. Bent van még a csekk az újságban? Az, hogy ki vagy kik a felelősek a CoV csúszásáért, az legyen a mi belső dolgunk. Ha olyan szankciót szeretnénk véghezvinni, amire te gondoltál, arra megvannak az embereink, most Jahny maestro úgyis elég ideges... A közérdekű bejelentésnek hely adtunk, tudósítónk is ott lesz „inkognitóban"...

T.Cím (picim)!
Az idők kezdetén már volt szerencsénk egy levélváltás erejéig **(az lehet, hogy neked szerencse volt, de nem nekem — CoVboy)**. Kitöltöttem a kis kérdőívet. Örüljetek. Talán kiderül a G) pontból, hogy miért is veszem a lapot... ...minden álmom egy PC vagy egy Amiga volt, mostanra rájöttem, hogy elkéstem... ...a DOS-t is csak ugatom... ...a jó öregnek is befellegzett, meghalt a tápja... ...ne keseredjetek el, a lapnak továbbra is előfizetője maradok... ...óva intelek benneteket a konzolokkal való foglalkozással, ez csak színesben tuti, arra meg ott van a... ...egyébként 2 nap múlva leszerelek, hogy szakadnának meg.
Szevasztok: Csonka Tamás tizedes, Bokod
CoVboy: Ismertem régebben egy dalt, ami úgy kezdődött: „Tizedes elvtárs...", túl gyorsan leszereltél, így megúsztad az efféle megszólítást, no de ezt hagyjuk. Kösz a bizalmat a CoV ügyében. Bocs, hogy megnyírbáltam a leveledet, de a lényeget az olvasók is így látják. Remélem a leszereléseddel kapcsolatos megjegyzésedet követően nem tértél át a magázódásra, mert akkor megharagszom. Egyébként meg gratulálok, ja és üdvözlöm Zitát, ha találkozol vele, mondd meg neki.

Csáóka CoVboy!
(Szia CSIKA! Ja, bocs, elbambultam, de ő is így szokott köszönni — CoVboy)
Ich bin ZOLA! Ja, hogy ez téged k***ára nem érdekel, bocs! Így vasárnap este/éjjel nem akadt jobb dolgom, mint levelet írni neked. Legutóbbi levelemben kértem tőled/tőletek egy dedikált Getto GFX-et, ami meg is jött, köszi. Most tulajdonképpen csak azért írok, mert unatkozok, de írni se nagyon tudok miről. A CoV 43-ban/ból a csekk és a levlap holnap már a postán lesz...
Csáó: Ilcsik 'ZOLA' Zoltán, Budapest
CoVboy: Bocs, hogy leveled második részét „dobtam", de hát úgysem tudtál miről

irni, csak fecsegtél össze-vissza. Most tulajdonképpen csak azért válaszolok, mert unatkozok, meg nem is nagyon van mire válaszolnom, akkor hát várjuk a zsozsót!

Üdv CoVboy!
...Éljenek az elfek! A francba, leharaptam a tollam végét és most a betéttel írok. Ez így nem mehet tovább, mert a végén úgy elzsibbad a kezem, hogy nem tudod elolvasni az írásomat!
Üdvözlettel: JACHEEKA, Gyula

CoVboy: Miféle elfek éljenek? A baloldaliak, vagy a jobboldaliak? Egyébként jó étvágyat! És melyik végét haraptad le? A szélsőt? Jé, neked van betéted? Akkor te gazdag ember vagy, legalábbis hozzám képest. Milyen kamatra tetted be? Biztos valami tuti kamat, lekötéssel, ha ettől olyan zsibbadó érzésed támadt. Nekem sajnos nincs mit lekötni, azazhogy van, az előző havi postákat tartalmazó dobozt, hogy a sok bölcsesség nem türemkedjen ki rajta. Azért ne aggódj, el tudtam olvasni az írásodat!

Hi PiGboy (Sorry, I forget hogy Ju ár COW)!

Mi a f*** az az RPG és az AD&D? Hogy hívják a kutyádat? Igaz, hogy a CoV nemibetegséget okoz? Szereted a feketét és a sárgát? Miért lyukas a bakancsod?
Bíró Zsolt & Papp Imre from Budapest

CoVboy: Miért nem írtátok ki, hogy „Mi a fene...", ez azért annyira nem csúnya. Szóval az RPG, az a Politikai Gazdaságtan egyik al-csoportja, egészen pontosan az 'R' típusú PG, innen a neve: RPG. Az AD&D az olyan, mint az AC&DC, csak annál vadabb, mindenféle szörnyek szürkálják át gitárjaikkal a koncerteken szegény Angus Young tüdejét. Vigyázat, hamisíták! A kutyámat nem hívják, megy az magától is, ha nem tetszik valakinek a pofája. Hogy a CoV okoz-e nemibetegséget, Dr. AIDSface professzor Úrtól kellene megtudakolni. A kávét szeretem, a ferdeszeműeket, akik a Skála sarkánál árulják, már kevésbé. A bakancsom azért lyukas, hogy legyen hol bedobni a huszast, ha azt akarom, hogy a lábam hazavigyen.

Hi CoVboy!
Sokkal jobb lenne, ha a CoV pólókat színes oldalra tennétek (úgy jobban néz ki).
Thanx everything, Frivalszky Bob™, Ajka city

CoVboy: Tisztelt Ön! Tanácsát megfogadtam. A CoV pólókat színes oldaira tettem, volt itt az asztalon egy felesleges Power Play. Ennek ellenére CoVboyné nem állapított meg rajtam változást, vagyis ettől állítólag még nem nézek ki jobban. Nem tudom, hogy mit ronthattam el, pedig több színes lappal is megcsináltam, lehet hogy bennem van a hiba? Kérem mielőbbi válaszát!

Tisztelt COM-WARE Kft.!
Most jutott el hozzám a Commodore Világ'92-es évkönyve, amiben olvastam, hogy lehet megrendelni korábbi CoVboy folyóiratokat. Amennyiben van mód rá, úgy szeretném megrendelni Önöktől a CoVboy **(itt egy részletes felsorolás következett — CoVboy)** számokat.
Segítségüket előre is köszönöm! Dudik Pál, Debrecen

CoVboy: Hát ez cool! Ilyet írtunk volna a '92-es Évkönyvben? Vagy az is egy kalózmásolat lenne? Én már semmit nem értek. A CoV-ot én soha nem sajátítottam ki magamnak, a CoVboy posta mindig is a CoV része volt, és nem fordítva. Tisztelt Dudik Úr! Ha Ön a Commodore Világ régebbi számaira gondolt volna, akkor abból még esetleg tudunk küldeni, bár már csak a 18. számtól, a régebbiek elfogytak. Ha viszont valami félreértés folytán Ön valóban CoVboy-os, esetleg cowboy-os újságokat szeretne olvasni, tudom ajánlani a „TEXAS NEWS"-t, ami a hírekkel ellentétben nem Dallas-ban, hanem San Antonio-ban jelenik meg hetente, és 16 oldalas mellékletében valóban a marhapásztorok problémáival foglalkozik. Érdeklődése esetén el tudom küldeni a Szerkesztőség címét, az 1 éves előfizetési díj tavaly úgy 47,- US$ volt + postaköltség.

Viszlát a CoV 46/47-ben...

CoV HQ's TOP 10

C64	Amiga	PC	Plus/4
LEMMINGS	Elite 2. - Frontier	UFO	Supremacy
Wasted Time	Lost Dutchman Mine	HORDE	Bard's Tale I-III.
The Curse	Goblins 3.	Syndicate	Magic Candle
Mayhem in Monsterland	Exodus 3010	Sam & Max	Storm Ac.Europe
A Gálya	Liberation	Elite 2. - Frontier	Laser Squad I-II.
Shadow of the Evil	Lamborghini	Goblins 3.	Fish!
Logan	T.F.X.	Shadow Caster	LOM & Doomdark's R.
A kastély	1869	Doom 1.2	Yolkfolk Dizzy 6.
A gonosz herceg	Theatre of Death	Kyrandia 2.	Erik the Viking
Władcy Ciemnosçi	Mortal Kombat	Lands of Lore	Sensitive

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN

CoVboy Világ KÜLÖNSZÁM



239,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

Getto Világ KÜLÖNSZÁM



229,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

A nyár végi jubileumra korlátozott példányszámban megjelenő gyűjteményes kiadások már megrendelhetők!

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790
1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165
1191 Budapest, Katica utca 9. Tel: 280-4267
Fax: 251-2385, 220-1643
Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.
Szervizünk: 1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165

Commodore Számítógépek	Árak
Commodore Amiga 600	27.992,- Ft
Commodore Amiga 1200	39.192,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	47.992,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	31.992,- Ft
C= Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/0MB	239.200,- Ft
C= Amiga 4000/LC 040-25Mhz/4MB/0MB	159.920,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	5.592,- Ft
Commodore C-64 Terminator set	11.192,- Ft
Commodore Datasette	2.392,- Ft
Commodore Amiga —> Euroscart kábel	1.592,- Ft

Joystickok	Árak
Quickshot joystickok 25 féle típusban	440,- Ft — 3.190,- Ft

Egyéb kiegészítő termékek	Árak
Noris porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re és II-re	120,- Ft és 632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz	344,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	344,- Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	992,- Ft
Swifty Mouse Amigához	2.000,- Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	2.000,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2.000,- Ft
Midi Amiga Interface	2.800,- Ft
Handyscanner Fekete/Fehér Amigához	14.392,- Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	5.592,- Ft
Sound Enhancer Amigához	2.800,- Ft
Trackball Amigához	2.800,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19.992,- Ft
1.76 Mb HD külső floppy Amigához	13.592,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel	2.392,- Ft
Mouse pad	152,- Ft
C-64 midi szoftverrel	5.200,- Ft
Action Replay MK VI Pro C-64-hez	4.720,- Ft
Képdigitalizáló (színes) C-64-hez	1.592,- Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	7.992,- Ft
Beyond the minds eye (Computer Animáció)	2.400,- Ft

Memóriabővítők	Árak
512 Kb-os órás bővítő Amiga 500-ba	3.992,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	6.392,- Ft
0.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	9.592,- Ft
1.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	13.592,- Ft
2.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	19.192,- Ft
4.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	30.392,- Ft
8.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	50.392,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	15.992,- Ft
4.0 Mb-os ram modul Amiga 4000-be	22.392,- Ft

Sega Termékek	Árak
Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	19.192,- Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	12.792,- Ft
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	42.392,- Ft
Sega MegaCD II. + 1 CD játék	35.192,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11.192,- Ft

Mágneslemezek	Árak
NoName 3.5" DSDD lemez	392,- Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez BULK	152,- Ft
Maxell 3.5" MF-2HD lemez	792,- Ft
BASF 5.25" DSHD lemez	552,- Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	256,- Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	552,- Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	792,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	360,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.)	472,- Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.)	632,- Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11db/Form.)	280,- Ft

G.V.P. Termékek	Árak
G.V.P. G-Lock S-VHS genlock	47.920,- Ft
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II	95.920,- Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	11.920,- Ft
G.V.P. Impact Vision 24/CT-Pal	159.120,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega Megadrive és Sega Game Gear program! Árak 1592,- Ft.-9592,- Ft.-ig !

ACOMP Kft. 1135, Budapest, Szent László út 74/a. Tel/Fax: 149-6165 — PC AJÁNLATA

Alaplapok	Árak
386SX-40 Mhz	6.740,- Ft
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache	9.800,- Ft
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache + koprocesszor	16.692,- Ft
486DLC-40 Mhz 128 Kb C. VESA	15.500,- Ft
486SLC-33 Mhz	8.740,- Ft
486SLC-33 Mhz + koprocesszor	11.540,- Ft
486SLC2-50 Mhz	11.540,- Ft
486SLC2-50 Mhz + koprocesszor	14.340,- Ft
486DX-SX 256 Kb Cache VESA	9.520,- Ft
486DLC-SX-DX-MX VESA	10.400,- Ft

Processzorok, koproc.-ok	Árak
387DX-DLC-40 Mhz koprocesszor	2.792,- Ft
486DLC-40 Mhz TEXAS	8.120,- Ft
486DX-33 Mhz CYRIX	17.500,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	20.000,- Ft
486DX2-50 Mhz CYRIX	22.000,- Ft
486DX2-66 Mhz INTEL	36.500,- Ft
486DX4-100 Mhz INTEL	73.750,- Ft
Processzor-ventilátor	792,- Ft

Hangkártyák	Árak
Sound Blaster 2.0	6.792,- Ft
Sound Blaster Pro-2	9.592,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	12.392,- Ft
Sound Blaster 16 ASP MC	21.592,- Ft
Sound Blaster 32 AVE	34.392,- Ft

FDD, CD-ROM, Keyb., Mouse	Árak
1.2 Mb FDD	4.792,- Ft
1.44 Mb FDD	3.750,- Ft
Panasonic CD-ROM dupla sebesség	19.992,- Ft
Sony CD-ROM dupla sebesség	18.880,- Ft
Goldstar CD-ROM dupla sebesség	17.992,- Ft
101 gombos angol keyboard	1.800,- Ft
Acomp mouse + SW	832,- Ft
True mouse I+ pad	1.592,- Ft

FAX-modemek	Árak
ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső	5.592,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső	13.696,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső	17.920,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső	23.992,- Ft

Ramok, Winchesterek	Árak
414256 DIP 70 ns	575,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.296,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	3.700,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	15.600,- Ft
170 Mb Hard Disk	20.200,- Ft
210 Mb Hard Disk	20.700,- Ft
260 Mb Hard Disk	24.700,- Ft
340 Mb Hard Disk	28.300,- Ft
540 Mb Hard Disk	42.500,- Ft
1.8 Gb SCSI Hard Disk	119.992,- Ft
HDD beépítő keret	80,- Ft

Számítógépházak	Árak
Babyház + 200 W tápegység	4.200,- Ft
Minitorony + 200 W tápegység	4.200,- Ft
Miditorony + 200 W tápegység	5.700,- Ft
Nagytorony + 200 W tápegység	6.992,- Ft

I/O kártyák	Árak
IDE + HDD / FDD 2S1P1G	1.192,- Ft
IDE + HDD / FDD 2S1P1G VESA	1.800,- Ft
REALTEK VGA 256 Kb ram	3.192,- Ft
REALTEK VGA 512 Kb ram	4.280,- Ft
Trident 9400 VESA kártya 1 MB, TC	8.800,- Ft
Western Digi VESA, 1Mb, TC	9.992,- Ft
Tseng ET-4000 VESA kártya 1 Mb ram, TC	10.992,- Ft

Monitorok, Szoftverek	Árak
14" Mono SVGA monitor	9.500,- Ft
14" SVGA (1024 * 768) monitor	24.160,- Ft
MS-Dos 6.2	5.400,- Ft
MS-Windows 3.1 magyar	4.792,- Ft

Nyomtatók	Árak
HP DeskJet 520	33.992,- Ft
HP DeskJet 500c	46.800,- Ft
HP DeskJet 550c	57.760,- Ft
HP LaserJet 4L	91.200,- Ft
HP LaserJet 4ML	143.200,- Ft
HP LaserJet 4	180.000,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+	14" VGA mono, 256KB VGA				14" SVGA color, 512KB VGA			
2S1P1G, 101 gombos bill.	170MB	210MB	280MB	340MB	260MB	340MB	420MB	540MB
386SX-40MHz 2MB RAM	57.866,-	58.366,-	59.449,-	65.966,-	75.289,-	81.806,-	83.498,-	95.106,-
386DX-40MHz 4MB RAM	67.518,-	68.018,-	69.101,-	75.618,-	84.941,-	91.458,-	93.150,-	104.758,-
486 SLC-33MHz 2MB RAM	59.866,-	60.366,-	61.449,-	67.966,-	77.289,-	83.806,-	85.498,-	97.106,-
486 DX-33MHz 4MB RAM	86.026,-	86.526,-	87.609,-	94.126,-	103.449,-	109.966,-	111.658,-	123.266,-
486 DX-40MHz 4MB RAM	88.526,-	89.026,-	90.109,-	96.626,-	105.949,-	112.466,-	114.158,-	125.766,-
486 DX2-50MHz 4MB RAM	90.526,-	91.026,-	92.109,-	98.626,-	107.949,-	114.466,-	116.158,-	127.766,-
486 DX2-66MHz 4MB RAM	105.026,-	105.526,-	106.609,-	113.126,-	122.449,-	128.966,-	130.658,-	142.266,-

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak ! Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk !

C64 képdigitalizáló - csak 1.592,-,- Ft + ÁFA (a 18. oldalon bővebben szólunk róla)
C64 Terminator Set + Datasett - csak 10.392,- Ft + ÁFA